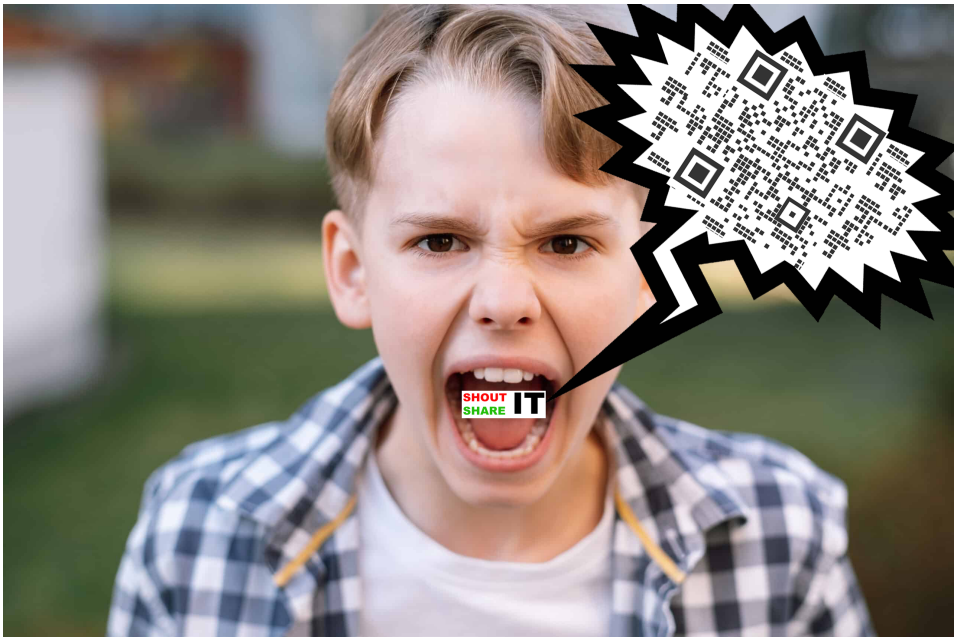
Иван Суббота
Темный Эверь
ЛИЧ
ЛитРПГ


SHOUT
SHARE IT

Annotation

"Мы с Калёновым играли за Свет. Я сразу выбрал класс "Паладин", а паладины могут идти только по Пути Света. А вот разбойникам доступен любой Путь и Валерка сначала выбрал Путь Смерти, расу "Вампир". Разбойник-вампир - это ходячая смерть. У вампиров есть врожденное расовое умение "Вампиризм" - восстановление здоровья пропорционально нанесенному урону. И чем выше прокачано умение, тем большее количество здоровья восстанавливается. На максимальном уровне умения, десятом, на восстановление здоровья идет 50% нанесенного урона. Вот и представьте себе, какое количество единиц жизни восстанавливает себе вампир, обладающий диким уроном разбойника? При таком раскладе малые показатели выносливости и здоровья у вампира не имеют существенного значения. Если, конечно, напротив тебя не стоит такой же сильный дамагер.

И все это великолепие Валерка года три назад, когда разработчики игры объявили рестарт и дали всем игрокам возможность бесплатно изменить выбранный стиль игры, сменил на фракцию Света и расу "Человек", у которой и бонусов-то толковых никаких нет. Причина, как он объяснил, была проста - "а надоело за Темную сторону играть"."

-
- 1.*****
- 2.*******
- 3.******
- 4.******
- 5.*****
- 6*****
- 7*****
- 8*****
- 9*****
- 10.*****
- 11.*****
- 12.*****
- 13.*****

- Что ты сказал? Повтори. А то у меня со слухом что-то, - Валерка помахал рукой возле уха. - Прикинь, послышалось, будто ты сказал, что продал своего героя в "Битве богов". Вот дожил. Слуховые галлюцинации в таком юном возрасте.

Тоже мне юный возраст. Парню скоро двадцать пять стукнет, а он тут клоунаду передо мной устроил. Я устало вздохнул - паясничать Валерка умел и любил, ему только повод дай. А сейчас повод у него был.

- Тебе не послышалось, - терпеливо начал объяснять я. - Я действительно продал Вальда. Почти неделю назад. Уже и деньги получил. И даже, наверное, уже потратил.

- Стоп! Стоп! Стоп! - Валерка выставил руки ладонями вперед. - Давай по-порядку. Ты заявляешь, что продал Вальда, паладина 318 уровня. Персонажа, на развитие которого ты потратил восемь лет. Восемь!

- Откуда восемь? - удивился я. - Как это ты насчитал?

- Элементарно! Два года школы, - Валерка начал загибать пальцы. - Год армии. Наверняка, в игре через телефон сидел. И пять лет института.

- Ни по какому телефону я в игре не сидел, - возмутился я. - Там не до игр было. Нас так гоняли, что просто с ног валились. И последний год института можешь не считать, я в игре почти не был, к диплому готовился. Проект чертил. Так, иногда на пару часов заходил по данжу пробежаться.

- Все равно. - Валерка отмахнулся от моих возражений и продолжил, - ты продал единственного паладина в игре, преодолевшего трехсотуровневый рубеж. Единственного паладина, входящего в сотню сильнейших героев "Битвы богов".

Тут он придал голосу торжественные нотки и с пафосом произнес:

- На почетном сотом месте.

При этом он поднял указательный палец вверх, что, как я понимаю, должно было подчеркнуть патетику момента, а заодно и продемонстрировать всю глубину моего нравственного падения. Подождав пару секунд моей реакции и не дождавшись ее, он продолжил капать мне на мои бедные мозги:

- Единственного персонажа в игре, способного в одиночку пройти подземелье замка Редшир. Полностью! Включая и босса подземелья -- эту скотину Красмайера. Единственного героя, не считая персов донаторов, имеющего три полностью прокаченные божественные репутации.

Валерка возмущенно уставился на меня.

Я пожал плечами и молча кивнул. Говорить что-либо в ситуации, когда Валерка Калёнов входит в раж, бесполезно. Он оседлал своего любимого конька и в ближайшее время с него не слезет.

- Да ты знаешь, сколько стоит прокачать репутацию до "Восхищения" у трех богов? Миллион! - трагически прошептал он. И тут же добавил нормальным голосом, - ну, почти.

Конечно, я знал. Все подобные вещи уже давно были просчитаны и пересчитаны по сто раз, неоднократно обсуждены на форумах. Вопросы прокачки героев были самыми популярными темами, а божественные репутации в этих темах стояли чуть ли не на первом месте.

Богов в игре было много. Одних только основных пантеонов - целых шесть штук. Хаос, Порядок, Смерть, Жизнь, Свет и Тьма. И в каждом пантеоне десятки богов. А сколько еще было богов, входящих в малые пантеоны? Я, лично, не смог бы ответить на этот вопрос, несмотря на несколько лет, проведенных в игре.

Отношения богов к героям, или, другими словами, божественные репутация, являлись важным игровым фактором. Каждый бог мог улучшить одну из характеристик героя, вплоть до ее удвоения. Достигнув максимума в отношениях с одним богом, можно было выбрать другого и начать поднимать свою репутацию уже у него. И так хоть до бесконечности. Пока боги не кончатся. На уже имеющиеся репутации это никак не влияло.

Вот только заработать репутацию у каждого последующего бога было все труднее и труднее. О чем, кстати, сейчас и говорил мечущийся по комнате Валерка.

- Тебе повезло, что ты начал качать Вальда задолго до рестарта "Битвы богов". Раньше еще хоть как-то было можно без реала прокачать вторую и третью репу. А теперь, после этого долбанного апгрейда и ввода ИскИнов, хорошо, если вторую репу сумеешь прокачать до взятия трехсотого уровня.

Ну, это он загнул. Поднимали репутацию у второго бога до максимальной планки уже где-то к 250-му уровню. А отдельные игроки умудрялись получить "Восхищение" у второго бога и к 200-му уровню. И это я не про донаторов говорю - эти ребята бегали с тремя "Восхищениями" уже на десятом уровне, а к сотому многие уже и четвертую божественную репутацию

покупали.

- Зато играть стало интересней, - вставил я, пока Калёнов на секунду остановился перевести дух. - Монстры поумнели. Теперь, чтобы завалить моба...

- Конечно, интересно, - со злостью в голосе перебил Валерка. - Еще бы не интересно было играть, когда у тебя три божественные репы и четвертая почти на сорок процентов поднята. Не персонаж, а просто имба! Неубиваемая! И ты продал такого героя!

Валерка, схватившись за голову, опять забегал по комнате. Он по жизни такой - вспыльчивый и неугомонный. Не может ни минуты спокойно усидеть на одном месте. И в игре тоже постоянно куда-то торопится. Хорошо хоть в подземельях и других опасных локациях со временем стал вести себя осторожно. А то ведь по молодости сколько вайпов, падений рейда, по его вине было, когда из-за его торопливости погибала вся команда. Зато Валеркин персонаж был сильным дамагером. Дамагерами в игре называли героев, заточенных на максимальное нанесение урона противнику. Валеркин персонаж был разбойником, а герои класса "Разбойник" могли за одну связку ударов нанести столько урона, сколько не каждый "Паладин" и за десять раундов боя нанесет.

Больше разбойников урон в "Битве богов" наносили только игроки, выбравшие для своих героев классы "Воин" или "Маг". Но вот в первой десятке игроков почему-то было всего два мага и один воин, а остальные - разбойники. Хотя, понятно почему, все благодаря умению "Стелс" - незаметности, доступной только классу "Разбойник". Врожденное умение класса. Приобрести его иным способом, кроме как выбрать своему персонажу этот класс, нельзя.

"Стелс" это не просто незаметность. Это - невидимость, которая не спадает в бою. При максимально прокаченном умении "Стелс" разбойник может использовать абсолютную незаметность в течение 20-ти секунд. Этого времени более чем достаточно, чтобы обнулить здоровье противника одинакового с разбойником уровня.

Да и просто при активированном "Стелсе" заметить разбойника не каждый сможет. Тут нужно прокаченное умение "Наблюдательность".

Зато откат после применения абсолютного стелса - 60 секунд. Пока они не пройдут, использовать его заново не получится. А за минуту многое может случиться. У меня, например, Валеркин КоленВал за 20 секунд стелса сносил четверть жизни, пока я тупо размахивал мечом в надежде

зацепить невидимого противника. И еще две четверти здоровья я терял за соедующие сорок секунд, что были необходимы ему для применения следующего "Стелса". Но, вот только применить его второй раз КоленВал не успевал. В этом месте мой Вальд валил его. Если, конечно, КоленВал не выпивал эликсир, восстанавливающий здоровье. Но такой же элик мог выпить и я.

А еще я, как паладин, мог использовать заклинания лечения из магии Света и восстанавливать часть потерянного здоровья. Маны на лечение у меня было предостаточно, хватало на пятнадцать применений заклинания. А разбойники лечить себя не могли. Так что, у Валерки не было никаких шансов завалить своим КоленВалом моего Вальда.

Кстати, этот класс - "Разбойник" - я рассматривал в качестве возможного выбора для своего нового перса. Нравился мне урон, наносимый ими. И "Стелс" их тоже нравился. Очень нравился. Исключительно эффективное умение. На мой взгляд -- самое крутое умение в игре. Разумеется, если играешь дамагером. Если же предпочитаешь играть целителем, или, например, бафером, героем, усиливающим характеристики и другие параметры союзников, то "Стелс" не особо и нужен. Хотя, такое умение никому не помешает.

- Да сядь ты уже, - раздраженно бросил я Валерке. - Притомил мелькать туда-сюда.

- Если притомил, поиграй в тетрис, - буркнул Валерка, но бегать по комнате перестал. - Самое оно для тебя. В нем хотя бы нельзя продать персонажа, бросив своих друзей на растерзание мобам. Кто теперь меня танковать будет? А донаторов как я теперь в одиночку буду киллить? Какие плюшки из них валились, ммм...

Валерка плюхнулся на кровать и мечтательно закатил глаза. В этой игре его больше всего привлекали бои между игроками. И не только его. Эта игра вообще была ориентирована на противостояние игроков. Управляемые компьютерными программами монстры и так называемые НПС, от английского NPC (non player character), или, по-другому, неписи, играли большую и очень важную, но все же второстепенную роль в "Битве богов".

На первом месте в игре были ожесточеннейшие бои между игроками антагонистичных фракций. Света и Тьмы. Хаоса и Порядка. Жизни и Смерти. Впрочем, в "Битве богов" с не меньшим ожесточенностью и с не меньшей регулярностью дрались между собой и сторонники одной и той же фракции. Это в начале игры, лет восемь назад, игроки более-менее придерживались разделения на враждебные фракции. Тогда еще никаких

виртуальных капсул не было, играли на обычных компах.

Но уже тогда народ стал постепенно отходить от задуманного разработчиками игры сценария -- фракционного противостояния. А с появлением виртуальных капсул и технологии полного погружения в виртуальный мир игроки словно обезумели. Все нападали на всех. Ни о какой фракционной солидарности и речи не шло. Светлый бил светлого с не меньшим ожесточением, чем темного, и наоборот. Каких только мезальянсов не складывалось. Светлые вступали в союз с Тьмой против Порядка, друиды из фракции Жизни могли плечом к плечу с рыцарями смерти биться против сторонников Хаоса. Народ упивался возможностями виртуального мира.

Полем боя выступал весь мир "Битвы богов" с его бесконечными территориями и бесчисленными подземельями. В любом месте встреча двух игроков могла закончиться нападением одного на другого. А если эти игроки еще являлись и членами боевых кланов, то завязавшаяся между ними дуэль могла перерасти в настоящее массовое побоище, в котором с каждой из сторон участвовали сотни и тысячи игроков.

Обычно это случалось неподалеку от населенных пунктов, в которые можно было телепортироваться из других мест мира, а уже оттуда быстро добраться до места сражения. И только в том случае, если завязавшие бой игроки были примерно равны друг другу. В других случаях бои длились считанные секунды и никакие друзья по игре или соратники по клану прийти на помощь не могли - просто не успевали.

А вот осады замков могли длиться часами и участвовали в них десятки тысяч игроков. Это еще одна грань игры, которая привлекала нас с Валеркой. И не только нас. Масштабные клановые или фракционные войны превращали миллионы игроков из разных уголков планеты в настоящих фанатиков игры, яростно защищающих выбранную ими фракцию.

Мы с Калёновым играли за Свет. Я сразу выбрал класс "Паладин", а паладины могут идти только по Пути Света. А вот разбойникам доступен любой Путь и Валерка сначала выбрал Путь Смерти, расу "Вампир". Разбойник-вампир - это ходячая смерть. У вампиров есть врожденное расовое умение "Вампиризм" - восстановление здоровья пропорционально нанесенному урону. И чем выше прокачано умение, тем большее количество здоровья восстанавливается. На максимальном уровне умения, десятом, на восстановление здоровья идет 50% нанесенного урона. Вот и представьте себе, какое количество единиц жизни восстанавливает себе вампир, обладающий диким уроном разбойника? При таком раскладе малые показатели

выносливости и здоровья у вампира не имеют существенного значения. Если, конечно, напротив тебя не стоит такой же сильный дамагер.

И все это великолепие Валерка года три назад, когда разработчики игры объявили рестарт и дали всем игрокам возможность бесплатно изменить выбранный стиль игры, сменил на фракцию Света и расу "Человек", у которой и бонусов-то толковых никаких нет. Причина, как он объяснил, была проста - "а надоело за Темную сторону играть".

Фракцию и расу Валерка сменил, а класс оставил. Не захотел терять "Стелс" и высокий дамаг разбойника. Хотя, против серьезных монстров одного только высокого урона не достаточно - здоровья у этих монстров много, защита серьезная, сами они урон наносят не маленький. А у разбойников здоровья мало, защита слабая, да еще и доспехи они могут носить только кожаные. Даже кольчуги носить не могут. Точнее, надеть они могут и кольчуги, и даже полную металлическую броню, но только в этом случае все их преимущество сойдет на нет - "Стелс" они применить не смогут, как и связки своих коронных ударов. Так что, в боях с самыми сильными монстрами дамагер нуждался в прикрытии - партнере, который сам, может, и не наносил высокий урон, зато благодаря большому количеству жизни, мощной защите и надетым доспехам способен был длительное время выдерживать удары противников. Таких игроков называли танками и у них, как правило, было освоено умение "Защитить", позволяющее принимать на себя весь урон, предназначенный другому игроку - союзнику.

Таким танком был мой Вальд. Вдвоем с Валеркиным КаленВалом мы представляли грозную силу и для монстров, и для игроков-донаторов. Про обычных игроков я даже и не вспоминаю.

- Перейдешь на обычных игроков. Или на донаторов поменьше уровнем, - ответил я. - С них тоже не плохой шмот падает.

- Не получится, - скривился Валерка. - С совсем маленьких мне ничего не упадет, а те, кто постарше, скорее меня самого замочат, чем я их. Да ладно, что уж теперь об этом, - он махнул рукой. - Скажи, лучше, за сколько Вальда продал?

- За три лимона, - я ждал этого вопроса и постарался, чтобы мой голос прозвучал равнодушно.

- Рублей? Не, ты точно самый последний дурак, которого я знаю, - Валерка разочарованно покачал головой. - А дураков знаю я немало, ты уж поверь. Ну, вот сам посчитай. Первую репу прокачать легко и дешево. Если самому качать, то уровню к

восьмидесятому, край к сотому, получишь "Восхищение". Если бабла в игру закинуть и сразу закупиться толковым шмотом на аукционе и скинуть его на алтарь, то выйдет тысяч пять-десять долларов, смотря какому богу жертвовать будешь. Вторую репу качнуть -- это или год потратить, как делает основная масса игроков, или сотню штук реальных денег в игру закинуть. Ну, пусть не сотню, пусть восемьдесят тысяч, если бог попроще и бонус от него так себе. Третья репа - сколько по времени займет, никто не знает. Ты не показатель, ты всю репу считай только на замке Редшир и поднял. Весь дроп на алтарь полтора года таскал. А дропа в подземельях одному игроку падает на порядок больше, чем если группой ходить. Тебе только Легендарка три раза падала, а сколько Редких вещей и Уников -- не сосчитать. А кроме тебя ни у кого больше третьей репы нет. Про донаторов я не говорю. Им, кстати, чтобы третью репу получить, надо реала на пятьсот тысяч вложить. И это -- минимум. Так что, ты мог отхватить не три ляма, а все тридцать. Это с учетом прокаченной почти до "Признания" четвертой репы. Про остальное я не говорю, это мелочь.

- Всё сказал? Тогда держись крепче за кровать, а то свалишься. Па-ба-ба-бам! - Я изобразил бой барабанных палочек. - Три миллиона долларов плюс новый кокон! Вот так то!

Валерка выпучил глаза.

- Опупеть, - спустя несколько мгновений сказал он. - Не, Серега, ты не самый последний дурак. Ты всего лишь на втором месте.

Вид у него был явно ошарашенный. Да я и сам до сих пор еще не отошел от шока. Когда на Вальда упало письмо с предложением продать его, я поначалу даже отвечать не стал, удалил письмо и забыл. На последующие письма отвечал коротким отказом. Пока мне не нарисовали цифру. Три миллиона долларов. И не предложили набрать номер скайпфона.

Номер я набрал. Не очень верил в названную сумму, думал - лажа. Но номер набрал. Предложение оказалось не лажей. Когда осознал это, я начал яростно торговаться.

После часа напряженного торга мы, как говорится, расстались довольные друг другом. Цена паладина 318 уровня про имени Вальд, персонажа игры "Битва богов", составила три миллиона долларов. Да-да, с чего наш длительный торг начался, тем и закончился. Этот ушлый русский американец торговаться умел. Куда мне, вчерашнему бедному студенту архитектурного института, до этой акулы бизнеса. Он сразу просек, что цена меня очень впечатлила. Хотел даже откатить немного назад, но и я тоже просек, что ему очень нужен мой паладин. Так что, я еще и

выторговал замену моей старенькой виртуальной капсулы, которую я четыре года назад купил за шесть тысяч долларов и которая переходит к новому владельцу вместе с проданным персонажем, на новую, самую современную, супер-пупер навороченную, стоимость которой составляет пятьдесят тысяч.

- Эх, Калёнов, Калёнов. Вечно ты торопишься с выводами, - сказал я. Развернул кресло к компьютерному столику и подтянул к себе ноутбук. - Как-то на одном форуме вычитал, что давно, когда он-лайн игры только-только появились, среди геймеров ходила такая поговорка -- одни игроки смеются над другими, вкладывающими бешеные деньги в виртуальную игру, а другие смеются над первыми, считающими эти деньги бешеными. Вот, смотри.

Я повернул ноутбук к Валерке и кивнул на экран:

- Сейчас его информация закрыта. Ничего, кроме класса, уровня и имени не увидишь. Ну, и статуса - в игре или отсутствует, разумеется. Но еще пару дней назад она была открыта и я успел сделать скриншот. Гляди.

Валерка вскочил и склонился над ноутбуком, впившись взглядом в картинку на экране. Несколько долгих минут он моча рассматривал ее, а потом тихо прошептал:

- Опупеть!

На экран была выведена полная информация о Вальде с изображением самого паладина и одетого на него обмундирования, с указанием всех его параметров, начиная от основных и вторичных характеристик и заканчивая длинным списком изученных умений с указанием их уровня.

- Шесть божественных репутаций уровня "Восхищение"! - мой друг выпрямился и посмотрел на меня ошалевшими глазами. - Я боюсь даже представить себе, во сколько это ему обошлось.

Я усмехнулся:

- Ты на клан его посмотри.

Валерка опять прильнул к экрану ноутбука.

- Орден Розы и креста. И что? - недоуменно спросил он. - Ни разу о таком не слышал.

- Я тоже раньше не слышал, пока не полез в поисковик и не нашел информацию о нем. Розенкрейцеры - это был сильнейший клан в "Негусе". Ты наверняка слышал про эту игру. До ареста руководителей Негус Интертеймент она была одной из самых популярных. В нее играло народу больше, чем в Битву.

- Ага. А теперь, когда "Негус" прикрыли, они ломанулись в Битву, - сказал Валерка.

- И не только они. Я тут полазил по поисковикам, пока свободное время было, новый кокон привезут и установят только

завтра, и вот что обнаружил. Негус Интертеймент не единственная компания, владелец виртуальной игры, в отношении которой ведется расследование. Что-то там вроде сговора с рекламодателями и использование нейро-программирования игроков. По решению суда закрыты более двух десятков игр, некоторые очень популярные. Как тот же "Негус". Еще в отношении нескольких компаний такое решение пока не принято, но дело находится на рассмотрении суда. Единственная игра, которая прошла проверку и которая оказалась полностью чистой -- это "Битва богов". Понимаешь, что это значит?

Валерка кивнул:

- Это значит, что Розенкрейцеры -- не единственные. Сейчас все игроки из других игр ломанутся в Битву. Нас ждет наплыв нубов и мажоров. Надеюсь, что и нормальных игроков будет немало.

Он замолчал, глядя на экран и о чем-то размышляя. Я тоже задумался о предстоящих изменениях в привычном раскладе сил в "Битве богов". Розенкрейцеры, судя по столь резвому началу, будут стремиться занять лидирующие позиции в мире "Битвы богов". Другие кланы из других игр тоже не останутся в стороне. Деньги, судя по всему, у этих ребят есть. А если есть деньги, будет и все остальное. Как говорил некто Наполеон, для победы в войне нужны всего три вещи - деньги, деньги и деньги. У нынешних топ-кланов с этим ресурсом, похоже, тоже все в порядке и так просто пальму лидерства они не отдадут.

Мир "Битвы богов" ожидают интересные и напряженные времена. Шаткому равновесию, сложившемуся среди топ-кланов игры, приходит конец. Деньги на войну польются рекой. А когда кто-то тратит деньги, найдется и тот, кто их зарабатывает. И вот именно этот момент для меня сейчас имеет самое актуальное значение.

- Серег, а что ты там сказал, что, то ли потратил, то ли не потратил эти бабки? - спросил Валерка.

Он, наконец-то, оторвался от компьютера и опять плюхнулся на кровать, уставившись в потолок задумчивым взглядом.

- Ай, - я махнул рукой, - надо было их куда-то пристроить, чтоб инфляция не сожрала. Когда я еще такие бабки потрачу? Думал, мать что-то посоветует, она же экономист как-никак, не в последней компании работает. А посоветовал отец.

- Отец? - удивился Валерка. - Он же у тебя повар. Что он мог посоветовать?

- Не скажи, на самом деле толковый совет. Это тебе не акции на фондовом рынке покупать или в недвигу вкладываться.

Там не угадаешь. В банк, на депозит - тоже не самый лучший вариант. Инфляция выше, чем проценты в банке. А батя предложил в вино вложиться.

- Куда? - еще больше удивился Валерка. - В вино? Какое вино?

- Красное.

Валерка наконец-то отвлекся от рассматривания потолка и перевел недоумевающий взгляд на меня. Увидев мою насмешливую улыбку, он тряхнул головой:

- Брр, что-то я ничего не понял. Ты давай тут зубы не скаль, а толком объясни. Что за вино и нафига в него вкладываться. Чтобы спиться потихоньку?

- Батя говорит, что вино из прошлогоднего урожая винограда очень удачное получилось. Торес Селесте называется. Испанское. Красное сухое. Весной к ним в ресторан первую партию поставили, цена бутылки около двадцати евро была. А сейчас, к концу лета, уже по тридцать пять подают на стол. Батя говорит, что это вино с годами только дорожать будет, через несколько лет и сотню стоить будет, если не больше. Лучшее вложение на сегодня. И товар всегда будет востребован. И чем дальше, тем дороже. Поэтому надо как можно быстрее покупать, пока еще виноделы оптовые партии продают.

- Хм, - Валерка согласно кивнул головой. - Логично. И что? Уже купили? Совсем, что ли, денег не осталось?

- Ну, как тебе сказать. Мы, когда тут всей семьей посовещались, по инету полазили, решили срочно батю в Испанию отправить. Раскупают товар бешеными темпами. Он взял отпуск и рванул в Мадрид. А через два дня позвонил из Рима. Говорит, погребок нашел, где вино хранить можно, а еще и ресторанчик при нем. Как раз в три миллиона все укладывается. Ну, после такого закидона бати, мать подорвалась и помчалась в Рим, спасать отца. На следующий день уже она позвонила. Сказала, что ей там все очень понравилось. Говорит, ты ведь знаешь - отец всегда мечтал о своем ресторанчике или кафешке.

- Ну, и? Что решили? Вино то купили?

- Да купили-купили. Ресторанчик купили. В смысле, в процессе. Я с батей по скайпфону связался, сказал, что ресторанчик - это мой подарок ему. С погребком. Только там помимо этих трех лямов еще придется тысяч триста в ремонт вложить. Мама говорит, кредит будут на ремонт брать. Ну и оборотные средства еще. Посчитала все. Говорит за два года кредит закроют, а то и раньше. Здесь увольняться собираются оба и туда переезжать.

- Ну, и правильно. Свой бизнес - это в сто раз лучше, чем в

чужом офисе штаны просиживать за зарплату. И ты молодец, что бате бабки отдал. Родители -- это святое.

Валерка, конечно, прав. Тут у меня никаких сомнений нет. Но вот передать эти ощущения, когда еще вчера ты был евровым миллионером, а сегодня на тебе кредит висит в триста тысяч, словами нельзя. Это надо самому прочувствовать. Тот еще стресс.

Вообще, это лето было богато для меня на стрессы. Начать с того, что в этом году я закончил архитектурный институт. И в тот же день, когда получил на руки диплом о высшем образовании, купил огромный букет и завалился в общагу к Ирке с предложением руки и сердца. Жизнь, казалось, теперь будет сплошной белой полосой. Но эти иллюзии Ирка быстро развеяла, ответив отказом. До боли логичным и взвешенным. Какая свадьба? Какая супружеская жизнь, если ни у тебя, ни у меня - ни кола, ни двора? Одна живет в институтском общежитии, у другого хоть и есть своя комната в родительской квартире, но ее площадь всего четырнадцать квадратных метров. Чтобы к кровати пройти, надо вдоль стеночки пробираться из-за этого дурацкого кокона. В который, кстати, так называемый будущий супруг постоянно сбегал из теплой постели и из под теплого бока будущей жены. Нет, такая супружеская жизнь нам не нужна.

Болело сильно. Белая полоса как-то резко превратилась в сплошную черную. Чтоб успокоить ноющую рану, я рванул в Коктебель. Забыться, развеять тоску. И, что удивительно, мне это удалось. Море, солнце, алкоголь и красивые загорелые девушки вернули меня к жизни.

А по возвращении из Крыма меня ждали три известия. Плохое, хорошее и обнадеживающее.

Плохое -- мой проект среднеобразовательной школы не занял первое место на конкурсе Международного союза архитекторов, проводимого под эгидой ЮНЕСКО. И второе не занял. И третье не занял. И в десятку лучших не вошел. А хорошее известие -- моя работа все-таки понравилась конкурсному жюри и мне присудили утешительный приз. Пять тысяч евро. А обнадеживающее известие -- письмо от одного из членов жюри, довольно именитого архитектора. Он расхвалил мою работу. На пяти страницах описывал мои недочеты в проекте и варианты их устранения, а в итоге предложил пройти стажировку в его архитектурном бюро в Норвегии.

Ни в какую Норвегию я ехать не хотел. Это после знойного-то Крыма - куда-то в холодные края? Нет, избавьте. К тому же, после этого письма я опять поверил в белую полосу, по которой легко и беззаботно покатится моя будущая жизнь.

Однако, следующие две недели вновь опустили меня с

небес на грешную землю. Устраивающей меня работы не было. Просто не было. Максимум, на что я мог рассчитывать, это на работу мальчиком на побегушках в какой-нибудь строительной конторе. С перспективой годам к тридцати стать ведущим специалистом, годам к сорока главным, а годам к пятидесяти получить самостоятельный проект. Трансформаторной будки. В лучшем случае.

И в этот момент, когда действительность развеяла мои юношеские иллюзии и показала себя во всей своей суровой красоте, мне поступило предложение продать Вальда.

Деньги за Вальда стремительно пришли и также стремительно ушли. Хорошо, хоть на дело ушли. Но вопрос об обеспечении дальнейшей жизни опять встал передо мной во весь рост. Теперь, когда семья повесила на себя кредит, рассчитывать на помощь родителей не приходится. Я и до этого не особо сидел у них на шее, а теперь и подавно не буду. Институт я закончил. Пора самостоятельно на жизнь зарабатывать.

Так что, очень кстати разворачиваются события в "Битве богов".

Очень кстати, что я успел подготовиться к этому до того, как у меня забрали старую виртуальную капсулу и увезли ее новому владельцу Вальда. Оперативно увезли, и трех дней не прошло с момента, как мы договорились о продаже героя. Новый кокон обещали привезти в течении двух недель. Завтра уже привезут и подключат. Надеюсь, он стоит тех денег, что за него просят разработчики.

- Что ты сказал? - я задумался и пропустил вопрос Валерки.

- Спрашиваю, ты уже определился, кем играть будешь?

Конечно, определился. Я даже имя своему герою уже придумал и забронировал его. При количестве игроков свыше девяноста миллионов найти свободное приличное имя -- проблема. Целый час потратил, пока придумал никем не занятый никнейм для своего героя.

А главное, у меня был план. И не просто план, а План! Для того, чтобы твой игровой персонаж стал источником твоего дохода, он должен быть хаем - героем высокого уровня. До сотого уровня он, скорее всего, будет источником твоих трат. Иначе, если не будешь тратиться на него, не будешь вливать в игру реальные деньги, подниматься по уровням он будет долго и нудно.

Но, лично я вкладывать реальные деньги в развитие своего героя не собирался. Достаточно и того, что я потратил почти трое суток, сидя над энциклопедией и просчитывая различные варианты его прокачки. Время, оно тоже деньги.

Я точно знал, что я хочу от своего персонажа. А хочу я в одиночку проходить квестовые инстансы. Как говорит Валерка -- в одно рыло валить боссов. Обычно, для того, чтобы убить босса, главного монстра локации, необходимо минимум три героя: дамагер с высоким уроном, танк, прикрывающий дамагера своей широкой бронированной грудью, и лекарь, исцеляющий танка. Мой Вальд сочетал в себе все эти три ипостаси. Повторить такое теперь вряд ли удастся, разве что затратить на это многие годы, но я нашел другой вариант. Ваншотить, то есть убивать с одного удара или выстрела самых крутых монстров, мой герой, конечно, не будет. Но вот очень неприятный сюрприз им преподнести он сможет.

Когда Валерка ушел, я завалился спать, предвкушая завтрашний день, подключение новой капсулы и начало воплощения моего Плана.

И снилось мне, будто иду я по миру "Битвы богов", и, как в той песне - впереди меня все пылает, позади меня все плачет, а я стою такой весь в белом и ваншочу боссов одного за другим, а дроп из них так и падает, так и падает...

1.*****

- Ух ты... - я выглянул в дверной проем и с восхищением присвистнул. Хотя, что-что, а уж восхищение открывшаяся моему взору картина должна была вызывать меньше всего.

Заброшенное кладбище тянулось до самого горизонта. Беспорядочно разбросанные усыпальницы, нагромождения каменных надгробий, часть которых была повалена, а добрая половина расколота, чередовались с разрытыми могилами. Голые ветки чахлых кустиков и пожухлая трава редкими островками проглядывали на покрытой серым прахом земле. Тяжелые тучи, до которых буквально можно было дотянутся рукой. И противный моросящий дождь.

Мрачная картина.

Но до чего же реалистичная. О боги, как же все вокруг выглядит реально! И как только я раньше играл без всего этого великолепия?

Нет, я, конечно, слышал о достигнутой благодаря новым нейрокапсулам невероятно высокой реалистичности игры. Об этом кричали на каждом углу. Я даже ролики видел. Но насколько все это потрясающе реально, я понял только сейчас. Прочувствовал, что называется.

Полумрак, царящий над кладбищем, угнетающе давил на сознание. Мертвецы, вяло бродящие возле разоренных могил или стоящие вдоль убегающей вправо тропинки, оптимизма не добавляли

И тишина. Зловещая, напряженная тишина.

- Что стал на проходе, нуб? - Толчок в спину заставил меня оглянуться.

- О, мама миа! - отшатнулся я.

Передо мной стоял лич. Самый натуральный лич. Мерзкий лысый череп, обтянутый сухой морщинистой кожей. Во впалых глазницах горят зеленые огоньки. На тело надета какая-то полинявшая мантия. Или это просто засаленный халат?

Неужели я выгляжу также? Какой кошмар!

- Дай пройти, нубяра, - проскрипело это чудовище.

Я посторонился. Чудовище выскочило из склепа, повернуло череп в одну сторону, потом в другую, и рвануло куда-то вправо, резво перепрыгивая через могилы и огибая надгробные плиты. Шустрый лич, однако.

Надо бы и мне заняться делом, а то стою тут уже полчаса,

обозреваю раскинувшиеся передо мной окрестности. И жалею о бесцельно прожитых годах, проведенных в убогой нейрокапсуле виртуальной реальности, лишившей меня массы ярких впечатлений. Хорошо, что игровой персонаж привязан к кокону и продать перса можно только вместе с ним. Разработчики игры специально постарались. Один кокон -- один герой. Хочешь иметь двух героев? Не вопрос - покупай еще один кокон. Если бы не это, я, наверное, до сих пор бы пользовался своей древней капсулой, не подозревая, чего лишаю себя.

Я посмотрел назад. Небольшая круглая комната, посередине которой стоял каменный гроб со сдвинутой в сторону верхней плитой. Надо полагать, место моего появления в этом мире. Место моего рождения.

Ну что же, здравствуй прекрасный новый мир. На самом деле прекрасный. Теперь я сам готов кричать об этом на каждом углу.

И на самом деле новый - я вижу его в новых красках. А еще новый потому, что я -- лич. Но это ненадолго. При первой же возможности пройду ритуал обратного перерождения.

Я шагнул из склепа и подставил лицо под мелкие капли дождя. И радостно засмеялся. Настоящий дождь! И администрация игры хочет лишить игроков этого великолепия - рекомендует снизить порог чувствительности нейрокапсулы до двадцати процентов? Да никогда в жизни! Лишить себя таких реальных ощущений? Да ни за что.

- Привет! Что тут надо делать? - раздался голос за спиной. - Слышь, чувак? А, ты тоже игрок. А я сначала подумал, что непись. Темный Эвери - классный ник! Где тут квест дают на мага? Не знаешь, Эвери?

Я повернулся. Нда, еще одно чудовище. Стоит на выходе из склепа и пялится своими зелеными глазами по сторонам.

Я дал мысленную команду на открытие информационного окна с данными о свойствах персонажа и посмотрел имя стоящего передо мной героя. "Гильгамеш-321". Фантазия у пацана, конечно, еще та.

- Эй, ты чего? - Гильгамеш бочком начал смещаться в сторону. - Я только спросить хотел.

Что это он? А, наверное, моя улыбка так его впечатлила.

Я убрал улыбку, сделал шаг к Гильгамешу и чуть наклонился к нему. Он, видать, подумал, что я хочу ему что-то сказать и тоже подался корпусом ко мне.

Ну, я и сказал.

- Бу! - проорал я со всей своей дури.

Гильгамеша как ветром сдуло. Только топот и слышался.

Всё-таки помог я ему - в нужную сторону побежал, направо. Там виднелось какое-то покосившееся деревянное строение, похожее на заброшенный храм. Наверняка, именно в нем расположились местные наставники, помогающие новичкам.

Я тоже двинулся в ту сторону. Только не напрямик, перескакивая, как козел, через поваленные надгробия, могильные плиты и полусгнившие деревянные ограждения. А степенно, по протоптанной средь могил дорожке. Лич я, в конце концов, или нуб погулять вышел?

Ведь, что такое лич? Лич - это солидно. Лич -- это круто. Лич -- это океан маны и убийственные по своей силе заклинания магии Смерти. С уроном, наносимым магией Смерти, не сравнится ни урон от магии стихий, ни, тем более, урон от магии любой другой фракции. Вообще, магия Смерти заточена под боевое применение. Боевая магия. Заклинаний мирного предназначения в магии Смерти практически нет. Только дамаг, только дефенс, только хардкор.

У других фракций такой узкой специализации нет. Взять ту же магию Света -- там имеются боевые заклинания, наносящие довольно-таки сильный урон, но до уровня заклинаний магии Смерти они не дотягивают. Так, чуть выше заклинаний стихийной магии. Остальные заклинания, это или исцеляющие, массовые и индивидуальные, или всякие второстепенные по важности, вроде заклинания "Рассеять мрак", используемого для освещения подземелий и подвалов. Еще есть немного бафов - благословляющих заклинаний, усиливающих параметры героев.

Магия Жизни, она же магия Природы, это в первую очередь исцеляющая магия. Боевых заклинаний там мало и все они слабые. Но очень неприятные. Тот же "Осиный рой". Или "Оплести корнями". Зато, как целитель, жрец, владеющей магией Жизни, на порядок сильнее жреца, использующего магию Света. Еще в магии Природы есть сильные заклинания призыва.

А магия Тьмы -- это дебафы, проклинающие заклинания. А еще, демонология. В плане призыва эта магия посильнее магии Природы будет. Друид может одновременно вызвать только одно живое существо помимо своего питомца, а демонолог столько демонических существ, на сколько у него хватит маны. Других ограничений нет. Правда призванные демоны живут в нашем мире недолго. Продолжительность зависит от интеллекта мага и количества его маны. И уровень призываемого демона тоже от интеллекта мага зависит. Чем выше интеллект, тем сильнее эффект от примененного заклинания. Сила любого заклинание от уровня интеллекта мага зависит. К примеру, урон боевых заклинаний возрастает на 5% за каждую единицу основной

характеристики "Интеллект".

Самая беспонтовая магия, это магия Хаоса. Намешано всего понемножку. А в целом - ничего толкового. Нет определенной специализации, в отличие от других фракций. Если что-то и выделяет магию Хаоса на фоне других магий, это разбафы. К примеру, если на одного героя одновременно наложить и проклятие магии Тьмы и благословение магии Света, то снять что-либо одно, не затронув другое, или снять полностью все бафы и дебафы - это дело для магии Хаоса. Вообще, Путь Хаоса в "Битве богов" как-то недоработан. Тех же заклинаний в магии Хаоса меньше, чем в других магиях, да еще все с какими-то непонятными наворотами. Вот есть мощнейшее заклинание магии Хаоса - "Армагедон". Но какое-то оно косорукое, его мощь увеличивается прямо пропорционально площади его применения. Чем больше площадь, тем оно сильнее. На пятачке земли это заклинание выльется в маленькое землетрясение с грозой, особого ущерба не приносящее, а на территории в несколько гектаров -- в сметающую все бурю. Только это не значит, что любой нуб может устроить апокалипсис на всю "Битву богов". Наносимый "Армагедоном" урон зависит еще и от количества маны. Проводили уже эксперимент желающие. Исключительно ради интереса - "А что получится?". Ну, и в результате применения магом 300-го уровня заклинания "Армагедон" на весь мир получился простой еле слышный хлопок, который мало кто заметил. Зато тот же маг, максимально обкастованный бафами, "Армагедоном" сносил четверть крепостной стены у замка 5-го уровня. Еще один минус "Армагедона" - длительный откат. Семь дней. И это откат не для применившего заклинание мага. Это откат самого заклинания. Никто не сможет применить "Армагедон", пока не пройдет семь дней с момента его предыдущего применения. Вот такая вот магия Хаоса.

Совсем другое дело магия Порядка. Небольшое количество боевых заклинаний и масса всевозможных бафов. На любой вкус и цвет. Желаете увеличить силу? Не вопрос. Или предпочитаете усиление защиты от урона? Тоже можно. Слабоваты интеллектом? Поможем. Маленький урон? Увеличим. Не хотите? Заставим. Упс, это я увлекся что-то.

Если я о чем и жалел, выбрав расу "Лич" для своего героя, так это о его невозможности изучить магию Порядка. Классовое ограничение - из всех магий доступны только магия стихий и магия Смерти. Это минус, но есть и плюс. Лич, играющий магом, практически никогда не будет сталкиваться с недостатком маны, этим бичом всех магов.

- Ого! А здесь оживленно.

Я стоял перед покосившимися двустворчатыми дверями строения, бывшего когда-то храмом какого-то местного божка, а теперь ставшего обителью наставников Пути Смерти, и оглядывался по сторонам. Кого тут только не было. Эльфов, разумеется, не было. Как и гномов. Эти расы считались изначально приверженцами Светлой стороны и могли выбрать только Пути Порядка, Света и Жизни.

Зато представителей других рас здесь было полно. И все такие юные - ни одного героя выше пятого уровня. Просто детский сад какой-то. Хотя, это и есть своего рода детский сад. Локация для новичков. Ясли для нубов. Нубятник, короче. Один из многих в игре. Место, где рождаются новые персонажи "Битвы богов", и где они делают свои первые шаги, осваивают свои первые навыки и умения, получают свои первые уровни. Место, куда нет доступа игрокам выше 5-го уровня.

Стайка вампирш, выбежавшая из храма, чуть не сбила меня с ног, и я юркнул за спину стоявшего неподалеку скелета, одетого в полный стальной доспех и державшего на плече массивный двуручный меч. Так и затоптать могут. Для этой молодежи нет авторитетов.

Так, что-то я разворчался. Пора забыть, что еще неделю назад у меня был трехсотый с лишним уровень, и я мог за пару минут положить всех в этой локации.

Ой! Не всех! Скелета, стоявшего передо мной, я бы не смог завалить при всем своем желании, ну, разве что, будучи обкастованным всеми возможными бафами. Я на автомате, по привычке, не осознавая, что делаю, посмотрел его данные - 400-й уровень, класс "Воин". И это здесь, в нубятнике! Вот зачем здесь НПС такого уровня? Сюда же программно запрещен вход любого персонажа выше пятого уровня. Ни по земле, ни по воздуху сюда пробраться нельзя. Я знаю. Я пробовал. Буквально неделю назад. Уверен, что и под землей тоже не проберешься. Ясли, они только для детей. Аксиома игры. Доказанная. И не говорите мне, что аксиомы в доказательствах не нуждаются. Не помешает.

- Что уставился, боец? Глаза то прищурь, а то я подумаю, что нравлюсь тебе. Отчего тут отираемся? Что вынюхиваем?

Что это было? Это он мне? Это что, он пошутил так? Я ошалело уставился на смотрящего мне в глаза скелета и лихорадочно пытался понять, что происходит. Непись с юмором, во дела! А игроком этот скелет быть не может. Нет такой расы для игроков, только неписи могут быть скелетами. Раньше, лет пять назад, игроки-скелеты были, а сейчас нет. Раньше игрок мог и зомби, и призраком играть. А теперь тем, кто решил играть

нежитью предоставляется выбор всего из двух вариантов -- лич или вампир.

- Не молчать! - рявкнул скелет. - Отвечать, когда тебя сержант королевской гвардии... хм, бывший, спрашивает!

Надо сваливать отсюда поскорее, а то еще отвернет мой бедный череп и скажет, что так и было. Хотя нет, в нубских локациях нападать нельзя. На малышей. А малыши нападать могут. Только на мобов, разумеется, не друг на друга.

Но, все равно, лучше слинять отсюда. Ни к чему привлекать лишнее внимание к своей персоне. А то смотрю, вон уже толпа любопытных собирается.

- Стоять! Куда это ты улизнуть пытаешься?

Ох, мамочки. Да что он прицепился ко мне? Я вытянулся во фрунт и гаркнул изо всех сил:

- Виноват, сэр! Так точно, сэр! Исправлюсь, сэр!

- Молодец, боец! - скелет хлопнул меня по плечу. Да он поэт, как я посмотрю. - Генералом будешь. Может быть. Когда-нибудь. Потом.

Ну, точно ИскИн. Посадили бедолагу в нубятник, вот он от тоски и развлекается, как может. Бедных нубов шпыняет, вместо того, чтобы помочь им, посоветовать что-нибудь полезное.

- А теперь слушай меня сюда, боец. Сейчас идешь в храм, находишь наставников, знакомишься с ними. Они тебе расскажут, что и как. Кто ты есть и кем можешь стать. Обучат нужным навыкам, помогут с оружием. Без оружия в этом мире ты мясо, просто мясо. Протухшее мертвое мясо. А с оружием - ты охотник. Вперед, боец, - он хлопнул меня по спине. - Только статы не забудь распределить.

Точно! Как я забыл про это. Самое первое, что надо было сделать, это распределить свободные единицы характеристик. А то хожу, как нуб какой-то. А всё из-за этой реальности всего окружающего. До сих пор никак не привыкну. Красиво же, черт побери! А про протухшее мясо - это он зря. Лич это не зомби. У личей и мяса-то совсем не осталось, лишь кости, сухожилия да обтягивающая все это кожа. Высохло все мясо.

Итак, что тут у нас есть? Я открыл информация о персонаже.

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 1.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня -- 100).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: отсутствует.
Раса: лич (нежить).

Класс: не выбрано. Доступные классы: воин, маг, вор.

Специализация(0/2): не выбрано.

Профессия(0/2): не выбрано.

Расовые особенности:

1. Уязвимость к магии Света -- заклинания магии Света наносят повышенный урон (x1,5) существам, изначально принадлежащих следующим фракциям: Тьма, Смерть, Хаос.

2. Подводное дыхание -- существа, изначально принадлежащие фракции Смерти (нежить), могут большее время (x2) находится под водой без ущерба для здоровья (жизни).

3. Штраф на исцеление -- исцеляющие заклинания магии Света и магии Жизни не могут применяться к существам, изначально принадлежащим фракции Смерти (нежити).

4. Штраф на регенерацию жизни (фракционный) -- существа, изначально принадлежащие фракции Смерти (нежить), не могут освоить умение "Регенерация жизни".

5. Штраф на выносливость (расовый) -- для расы "Лич" количество здоровья, приходящегося на каждую единицу основной характеристики "Выносливость", уменьшено в два раза.

Классовые особенности: отсутствуют (класс героя не выбран).

Характеристики (основные):

сила -- 1,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 4.
Свободных очков для распределения -- 4.

Характеристики (вторичные):

физический урон -- 1 (сила/2, но не менее 1),
грузоподъемность -- 30 (сила x 10, выносливость x 5),
мана -- 10 (мудрость x 10),
здоровье (жизнь) -- 20 (выносливость x 10/2 (расовый штраф)),
защита от урона -- 2 (выносливость /2).

Текущее состояние:

сила -- 1,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 4,
физический урон -- 1,
грузоподъемность -- 30,
мана -- 10/10,

здоровье -- 20/20,
защита от урона -- 2,
Навыки (0/10): отсутствуют.
Умения:
"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) -- 10/10.

Нда, не густо. Но это мы исправим. Не сразу, конечно, но и долго сохранять такое унылое состояние своего героя я не намерен. Я вообще не намерен долго засиживаться на низких уровнях. И начну-ка я свой путь к вершинам славы и богатства с распределения имеющихся свободных очков характеристик.

Итак, основные характеристики. Основа основ. База для всех улучшений персонажа. Девяносто процентов всех усилений героя так или иначе базируются на какой-либо основной характеристике. По уму, надо бы все четыре свободных единицы характеристик кинуть в мудрость. Но у меня пока другие планы. Бросаем все в силу.

Сразу засемафорило системное сообщение:

"Внимание! Ваши характеристики изменились: сила +4. Всего: сила 5.
Желаете сохранить изменения?
Да/Нет".

Конечно, желаем. Пусть сердце и обливается кровью от такой расточительности, но сила мне нужна для выполнения моих планов. Да и грузоподъемность не помешает повысить, а то выбитые из монстров вещи некуда будет складывать. А такого добра должно быть много - охотой на монстров я собираюсь заниматься вплоть до достижения сотого уровня. Не отвлекаясь на квесты. Все равно приличных заданий, на которые стоило бы тратить игровое время, до сотого уровня нет.

Вот только некоторые начальные квесты мне выполнить все же необходимо. И прямо сейчас. Что это за системка там мелькнула пару минут назад, после разговора со скелетом? Я открыл окно системных сообщений.

"Внимание! Вам доступно задание "Знакомство с наставниками". Вам необходимо посетить заброшенный храм и найти в нем наставников, которые обучат Вас начальным навыкам и умениям.
Награда за выполнение задания: 50 опыта.
Штраф в случае провала задания: отсутствует.

Желаете принять задание?
Да/Нет".

А вот сейчас жмем на "Нет". Лишний опыт мне пока ни к чему. А наставников я и без квеста найду.

- Ха. Посмотрите на этого лича! Он все статы в силу кинул! - раздался неподалеку веселый возглас.

- Наверное, сильным быть хочет! - подхватил кто-то.

- А я его знаю! Он меня в склепе хотел укусить. - Я глянул на инфу произнесшего эту фразу героя. А, мой знакомец Гильгамеш-321. - Может он себя вампиром возомнил и решил закусать меня до смерти, ха-ха-ха...

Вот, придурок! Гордо задрав голову и не обращая внимания на веселящихся нубов я вошел в храм.

- Эй, Эвери! Подожди! - меня окликнул чей-то голос.

Интересно, кому это я понадобился? Я посмотрел назад. Ко мне подбегала стройненькая вампирша, класс -- "Разбойник", 5-й уровень. Имя -- Полночь. Ничего так имечко. Просто и со вкусом, хотя и некая претензия на оригинальность присутствует. По крайней мере это имя получше, чем дурацкий никнейм Гильгамеш, да еще и 321.

- Послушай, Эвери. Ты зря в силу все свободные статы кинул. Если хочешь воином играть, то лучше рыцаря смерти выбрать. Из лича воин никакой.

- А тебе то что? - спросил я.

- Я просто помочь тебе хотела. Личом только магом хорошо играть. А магу сила не нужна. По крайней мере, на начальных уровнях точно не нужна. Это потом, уровне на двадцатом, можно будет кинуть несколько очков в силу. А сейчас надо все в мудрость и интеллект бросать. Для лича основной параметр -- это мудрость. Без мудрости лич - не лич.

- Да? А как я на стены тогда буду залезать, ты подумала?

Отвисшая челюсть и округлившиеся глаза были мне наградой. Я придал лицу надменный вид, развернулся и прошествовал внутрь храма. Когда же я, наконец, доберусь до наставников. Целый час в игре, а ничего еще не сделал. Некоторые за это время уже пятый уровень получают и покидают нубятник. Гильгамеш вон уже второй уровень взял, а я все по сторонам озираюсь, ворон ловлю.

- А! Ты хочешь вором стать! - прокричала мне в спину Полночь. - Ну и зря, никто из личей вором не играет. Бестолковый билд получается. Воры -- это для вампиров. Или для тех, кто Путь Тьмы выбрал. Или Хаоса. Но если решил вором играть, то лучше ловкость развивай, а не силу. Для вора ловкость

главное. Поверь, я играла вором.

Но я уже не слушал. Будут тут еще всякие нубы меня жизни учить. Зря я, что ли, трое суток корпел над форумом и над энциклопедией? Классы вора и рейнджера я в первую очередь изучил, рассмотрел со всех сторон, прикинул возможные варианты развития. Вернее, во вторую. Первым я изучил и отбросил класс разбойника. Дамаг хороший, но в одиночку квестовые локации он не пройдет, не поможет даже его невидимость. Значит, это не мой выбор. Пришлось искать иные варианты.

Пусть "Стелс" другим классам и не доступен, но есть похожие умения. Например, маскировка. Или та же обычная невидимость, заклинание из магии Воздуха. Жаль, что она спадает сразу же после начала атаки или соприкосновения с противником.

А еще есть хорошее умение "Скрытность". На Темной стороне это умению доступно классу воров, а на Светлой стороне скрытность можно освоить, имея специализацию ассасина или разведчика, обычно выбираемых героями класса "Рейнджер". Правда, с одним ограничением -- владеющему навыком стрелкового оружия это умением не доступно.

Чем хороша скрытность, так это тем, что игрока, активировавшего это умение, можно заметить, только подойдя к нему практически вплотную. Это в случае, если умение до максимального, десятого, уровня прокачено. При меньшем уровне "Скрытности" такого игрока можно заметить с более дальнего расстояния.

Вот только ни вор, ни рейнджер не смогут в одиночку пройти всю локацию и завалить ее босса.

Вор - это или вор, или разведчик. Это означает, что герои класса "Вор" сразу после появления в этом мире могут выбрать себе специализацию вора или разведчика. В принципе, можно выбрать и какую-то другую специализацию, но в этом нет никакого резона -- указанные специализации больше всего соответствуют классу "Вора". К тому же, для получения соответствующих выбранному классу специализаций не нужно выполнять каких-либо квестов или совершать другие какие-либо сложные действия. Достаточно просто обратится к наставнику, обучающему нужной специализации, и у героя сразу же появляется выбранная специализация, которая открывает возможность получения специфических умений. Наставники, обучающие героев специализациям, находятся непосредственно в локациях для новичков и поэтому, выбор и получение специализации не несет никакого риска для новичков. Вторую

специализацию можно выбрать только после достижения 100-го уровня и это может быть как одна из соответствующих классу специализаций, так и любая другая, требованиям для получения которой соответствует герой. Вот только доступ к большинству наставников, проживающих в основном в локациях для новичков, будет уже закрыт.

Рейнджер, это или разведчик, или убийца - снайпер или ассасин. Помимо специализации разведчика, им доступны также специализации снайпера или ассасина.

Снайпер может развивать только владение стрелковым оружием, при использовании которого наносит удвоенный урон. Остальным оружием снайпер тоже может пользоваться, но без соответствующего навыка толку от такого оружия в руках снайпера будет не много.

А единственным оружием ассасина являются ножи и кинжалы. И еще он может использовать яды. Мгновенный урон от ядов слабый, но вот дот - растянутый по времени урон от отравления, полученного в результате атаки отравленными кинжалами - будет даже выше, чем урон, наносимый снайпером.

В принципе, я нашел варианты раскачки, при которых и снайпер, и ассасин могут убить в одиночку квестового монстра или босса подземелья. Но слишком уж это однобокая раскачка получилась. Да и до босса еще дойти надо, а, что снайпер, что ассасин через толпу мобов не пройдут -- это бойцы для дуэлей, для боев один-на-один.

За этими рассуждениями я сам не заметил, как прошел вдоль всего главного зала заброшенного храма и остановился перед прогнившим деревянным алтарем. Позади алтаря и в боковых нефах стояли наставники, возле которых кучками толпились молодые герои. Я глянул инфу ближайшего ко мне наставника. Вампир 200-го уровня, "Разбойник". Не то. Смотрим дальше. Вампир, класс "Воин". Лич, тоже "Воин". Дальше. О, человек! Класс - "Рыцарь смерти", некий аналог паладинам на Темной стороне. Не интересует, идем дальше. Орк, "Рыцарь смерти". Вампир, "Охотник". А вот еще один лич. Маг. А где же наставник воров? Ага, вон в нише у оконного проема притаился.

Итак, вор или маг? Маг или вор? При любом выборе в результате реализации моих вариантов раскачки получится фактически боец одного удара. Существенных преимуществ, которые позволили бы сделать однозначный выбор в пользу того или другого класса, нет ни у одного из них. И непринципиальные преимущества каждого класса тоже уравновешивают друг друга. Вор может ставить и вскрывать ловушки, взламывать замки. А маг может использоваться телепортацию. Но и вор сможет

воспользоваться готовыми свитками телепортации, если распределит сотню-другую свободных единиц характеристик в мудрость. Полученной маны будет вполне достаточно для использования заклинания. А вот маг взламывать замки не сможет никогда. Но зато он может выбить дверь фаерболом. Или молнией раскурочить сейф.

Вор может легко и быстро освоить умение "Скрытность", а магу сделать это практически нереально. Но зато магу доступно несколько школ магии, а вор, при моем варианте развития, может воспользоваться только ножами и кинжалами. А этот аспект может иметь решающее значение -- маг, при высокой сопротивляемости противника одному виду магии, может применить заклинания другой магической школы. А вор, в случае раскаченного у врага умения "Сопротивления урону от ножей и кинжалов", лишен возможности сменить оружие. Но, с другой стороны, это умение у мобов встречается крайне редко, да и игроки не часто его прокачивают.

Маг может использовать заклинания массового характера. А вору, чтобы воспользоваться готовыми свитками подобных заклинаний, нужна уже не пара тысяч единиц маны, а гораздо, гораздо больше. А это потерянные очки для ключевых характеристик вора. Это серьезный минус. Но ведь можно воспользоваться не заклинаниями, а изготавливаемыми гномами минами, также наносящими урон по территории или области пространства.

Вор с прокаченным умением воровства никогда не будет иметь недостатка в деньгах. Огромный плюс. Но в случае частого воровства заработать высокую репутацию с нужными фракциями и сообществами ему будет в разы тяжелее, чем другим классам героев.

Оба класса, в случае реализации выбранного мною варианта раскачки, будут наносить громадный урон. Но урон от магии Смерти, доступной только магам, будет все-таки повыше урона, наносимого вором. А вот это, пожалуй, решающий фактор. Ну и, кроме того, маг будет атаковать противника издалека, а вор будет вынужден подойти практически вплотную. Это тоже немаловажно.

Остановлю-ка я свой выбор все-таки на маге.

Я открыл окно информации о персонаже и нашел там нужный раздел. Все-таки удобно сделали в этих новых капсулах - несколько мысленных команд и передо мной высветилось системное сообщение:

"Вы выбрали класс "Маг".

Желаете подтвердить свой выбор?
Да/Нет".

Естественно, да. И раскрывшееся окно расцвело целым каскадом системных сообщений.

"Поздравляем! Вы выбрали класс "Маг".
Теперь вам доступны новые навыки и умения.
Для изучения навыков и умений обратитесь к наставнику".

"Внимание!
Персонажам класса "Маг" доступны следующие навыки: "Магия Стихий", "Магия Порядка", "Магия Хаоса", "Магия Жизни", "Магия Смерти", "Магия Света", "Магия Тьмы", "Магия разума", "Владение мечами", "Владение посохами и жезлами", "Владение ножами и кинжалами".
Для изучения навыков обратитесь к наставнику".
"Внимание!
Персонажам расы "Лич" не доступны следующие навыки: "Магия Порядка", "Магия Хаоса", "Магия Жизни", "Магия Тьмы", "Магия Света", "Магия Разума", "Магия крови".
"Вам доступны навыки:
"Магия Смерти", "Магия Стихий", "Владение мечами", "Владение посохами и жезлами", "Владение ножами и кинжалами".
Для изучения навыков обратитесь к наставнику".

"Вам доступны фракционный навык "Книжник" и расовый навык "Океан маны".
Для изучения навыков обратитесь к наставнику".

Последнее сообщение привлекло мое внимание. "Океан маны" - именно этот навык делает лича личом, а не, как говорила Полночь, мудрость. Этот расовый навык, доступный только личам, и открываемое им умение "Фонтан маны" делают из лича ту машину смерти, встречи с которой опасаются многие другие классы героев. Обычным магам за одну единицу мудрости дают десять единиц маны. Лич при полностью прокаченном умении "Фонтан маны" получает еще 500% маны. Шестикратное увеличение!

И это еще не все. Навык "Океан маны" открывает целую цепочку умений. Например, умения "Регенерация маны" и "Регенерация маны в бою", которые можно получить после

полного освоения умения "Фонтан маны". А если лич освоит еще и навык "Книжник", дающий пять единиц маны на каждую единицу интеллекта, то количество доступной ему маны становится практически неисчерпаемым.

Как я уже говорил, лич это много маны и много урона. Если все свободные единицы характеристик, получаемых за каждый новый уровень, распределять в характеристику "Мудрость", то на сотом уровне количество маны будет составлять около тридцати тысяч единиц, и это без учета бонусов, получаемых за каждый кратный 50-ти уровень основных характеристик. А ведь есть еще и божественные репутации, увеличивающие показатель "Мудрости". При таком значении уже становится неважным малое количество жизни у лича, его неспособность к исцелению и отсутствие регенерации здоровья. Все эти минусы перекрываются заклинанием "Щит Смерти", доступным сразу же при овладении навыком "Магия Смерти". "Щит Смерти" поглощает весь наносимый магу урон, отдавая две единицы маны за каждую единицу урона. Конечно, когда мана полностью истощится, лич будет крайне уязвимым. Но, это сколько же необходимо нанести урона, чтобы полностью истощить запас маны у лича, обладающего навыком "Океан маны"?

Так что, "Океан маны" для лича бесценен. И очень жаль, что мне придется от него отказаться. Он завязан на мудрость, а прокачивать эту характеристику я не собираюсь. А нет мудрости - нет маны. По крайней мере, нет СТОЛЬКО маны.

- Уважаемый наставник, - я протиснулся сквозь толпу игроков и обратился к личу, наклонив голову в легком поклоне. Неписи на такие детали ведутся, реагируют положительно, что позволяет повысить свою репутацию в их глазах. Здесь, в нубятнике, это не очень важно -- надолго никто задерживаться тут не будет, а за короткое время репутацию толком не прокачаешь. Да и вряд ли у наставников и других местных НПС есть какие-либо уникальные квесты, ради которых стоило бы торчать в этом детском садике и прокачивать репу.

Увидев, что лич обратил на меня внимание, я сказал:

- Я хочу освоить магию Смерти и магию Стихий.

- Ты уверен? - спросил лич. Его зеленые глазницы осмотрели меня с до головы. - Пока что я вижу, что тебе больше подходит путь воина, вооруженного тяжелым молотом, дерущегося в самом центре свирепой схватки и могучими ударами сбивающего с ног своих врагов.

Это он про мои статы и чрезмерно для такого уровня раскаченную силу. Издевается, похоже.

- Уверен, уважаемый наставник. Путь мага - мой путь.

Лич еще несколько мгновений смотрел на меня, а потом кивнул и прикоснулся костлявой рукой к моей голове.

И снова передо мной появились системные сообщения:

"Вы приобрели навык "Магия Смерти".
Вы получаете статус - Ученик Школы магии Смерти.
Теперь Вам доступны новые навыки и умения".
"Вы приобрели навык "Магия стихий".
Вы получаете статус - Ученик стихийных Школ магии.
Теперь Вам доступны новые навыки и умения".

- Есть один навык, не менее важный для лича, выбравшего путь мага, чем навыки владения магией. Это навык "Океан маны". Я могу обучить тебя ему, - сказал мне наставник, как только я закрыл все системные сообщения.

- Благодарю, учитель, но вынужден отказаться. Я выбрал другой путь, предпочитая развитие интеллекта развитию мудрости. Некоторые думают, что это одно и то же, но я считаю иначе. Количество навыков, которые способен освоить любой из нас, ограничено. И мне не хотелось бы приобретать то, что мне не нужно.

- Тогда тебе надо обратится к наставнику Криошу. Он обучает навыку "Книжник", в основе которого лежит интеллект . В пристройке к этому храму расположена библиотека, там ты найдешь его. А по дороге к нему подумай вот о чем: не владение магией Смерти или магией Стихий делают из лича могучего мага, а именно владение навыком "Океан маны". Это дает личу неуязвимость, освобождая от забот о сохранности бренного тела и наделяя бесстрашием в боях. Без этого навыка лич представляет собой жалкое зрелище. А теперь, ступай, - учитель указал рукой в сторону дверного проема, ведущего, как я догадался, в библиотеку при храме.

Я поблагодарил учителя легким поклоном и, протиснувшись сквозь толпу игроков, направился искать Криоша. Много времени это у меня не заняло -- библиотека представляла собой всего лишь одну комнату, вдоль стен которой стояли высокие стеллажи, забитые книгами. В центре комнаты стоял массивный пюпитр, способный выдержать вес толстых тяжелых фолиантов. Одна из книг лежала раскрытой на нем. Перед пюпитром стоял наставник Криош.

- Учитель, я хотел бы овладеть навыком "Книжник", - почтительно сказал я.

Оторвавшись от книги, Криош окинул меня внимательным взглядом.

- Лич, желающий овладеть навыком "Книжник". Не часто я

вижу подобное. Слишком малое количество навыков дозволено вам богами. Сделать ошибку в выборе, взяв бесполезный и ненужный навык -- непозволительная роскошь. И даже полезный навык, но малозначимый в сравнении с другими, может отрицательно сказаться на дальнейшей судьбе его владельца и привести к печальной участи.

Да знаю я все. Этот навык берут вампиры. Им для заклинаний магии Крови мана нужна, пусть немного, но все равно нужна. Вот они и берут "Книжника", вместо того, чтобы тратить статы на прокачку характеристики "Мудрость". Иначе им придется все пять основных характеристик поднимать, в то время как всем остальным расам достаточно прокачивать всего три или четыре. А так вампиры сразу трех зайцев убивают -- и силу заклинаний повышают, и маной себя обеспечивают в достаточном для них количестве, и очки характеристик экономят на "Мудрости".

Навыки, навыки... Как же пожадничали разработчики игры, ограничив героев всего десятью навыками. Ведь по важности они не уступают божественным репутациям. Даже, наверное, будут поважнее -- дар богов усиливает уже имеющиеся параметры героя, а навыки открывают новые возможности, наделяют умениями, а то и цепочками умений, позволяющими из множества направлений выбрать свой, уникальный вектор развития героя.

- Уверен ли ты в своем решении? Для лича это не самый нужный навык.

Так, хватит горевать и мечтать о несбыточном. Я давно уже все продумал и для моих планов этот навык мне жизненно необходим. Выбор сделан.

- Уверен, учитель, - ответил я. - Это продуманный и осознанный выбор, прошу вас обучить меня этому навыку.

- Надеюсь, ты знаешь, что делаешь.

"Вы приобрели фракционный навык "Книжник".

Теперь за каждую единицу основной характеристик "Интеллект"

Вы будете получать 5 единиц маны.

Внимание!

Навык "Книжник" не открывает новые навыки и умения для расы "Лич".

Больше мне здесь делать нечего, я поклонился наставнику и двинулся к выходу из библиотеки. Необходимые для моей задумки навыки я получил. Пора приступать к осуществлению моего Плана.

Только сначала глянем свою инфу.

Я пробежался глазами по информации о персонаже, фиксируя произошедшие изменения.

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 1.
Опыт: 0/100 (до следующего уровня -- 100).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: отсутствует.
Раса: лич (нежить).
Класс: маг.
Специализация(0/2): не выбрано.
Профессия(0/2): не выбрано.
Расовые особенности:

1. Уязвимость к магии Света -- заклинания магии Света наносят повышенный урон (x1,5) существам следующих фракций: Тьма, Смерть, Хаос.

2. Подводное дыхание -- существа фракции Смерти (нежить) могут большее время (x2) находится под водой без ущерба для здоровья (жизни).

3. Штраф на исцеление -- исцеляющие заклинания магии Света и магии Жизни не могут применяться к существам расы "Лич".

4. Штраф на регенерацию жизни -- существа расы "Лич" не могут освоить умение "Регенерация жизни".

5. Штраф на выносливость -- количество здоровья, приходящегося на каждую единицу основной характеристики "Выносливость", уменьшено в два раза.

Классовые особенности:

1. Магия Смерти -- доступны заклинания магии Смерти (вплоть до уровня "Грандмастер" при наличии соответствующего навыка).

2. Стихийная магия -- доступны заклинания магии Огня, Воды, Воздуха, Земли (вплоть до уровня "Грандмастер" при наличии соответствующего навыка).

3. Массовая магия -- персонажи класса "Маг" могут использовать заклинания на область.

Характеристики (основные):
сила -- 5,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 4.
Свободных очков для распределения -- 0.

Характеристики (вторичные):
физический урон -- 2 (сила/2),
грузоподъемность -- 70 (сила х 10, выносливость х 5),
мана -- 15 (мудрость х 10, интеллект х 5),
здоровье (жизнь) -- 20 (выносливость х 10/2 (расовый штраф)),
защита от урона -- 2 (выносливость /2).
Текущее состояние:
сила -- 1,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 4,
физический урон -- 2-3,
грузоподъемность -- 70,
мана -- 15/15,
здоровье -- 20/20,
защита от урона -- 2,
Навыки (3/10):
1. Магия Смерти, Ученик.
2. Магия стихий:
- магия Огня, Ученик,
- магия Воды, Ученик,
- магия Земли, Ученик,
- магия Воздуха, Ученик.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
Умения:
"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) -- 10/10.

Уже что-то. Так, теперь закрыть информацию о персонаже, чтоб другие не могли ее видеть, и можно браться за дело. Жаль, что имя, класс и уровень закрыть нельзя, а то я бы и их закрыл. В этом мире, в мире "Битвы богов", чем меньше о тебе знают, тем лучше. Спокойнее жить будешь. Это только нубы кичатся своими достижениями или крутыми шмотками. Матерые игроки, ну, вроде меня, хе-хе, таких глупостей не делают.

Вот, допустим встретились где-нибудь в пустынной локации два героя. Если они будут видеть всю информацию друг о друге, что произойдет? Правильно, более сильный нападет на более слабого. А вы что думали? В сказку попали? Здесь все то же самое, что и в реальном мире, только еще хуже - анонимность развязывает руки. Порождает безнаказанность. А безнаказанность, в свою очередь, порождает вседозволенность.

А если встретившиеся в пустынном переулке герои не будут знать ничего друг о друге, то имеется шанс, что они разойдутся с миром. Но я бы на это не рассчитывал - всегда найдется тот, кто считает, что он круче других.

Ну, вот, позакрывал все, что можно. Появятся профессии, открою только их и все. Больше никаких сведений о себе. Может, и профессии открывать не буду, все равно в моих планах профессии нужны не для заработка. Им уготована иная роль. Зарабатывать я буду на другом - на дропе, вещах, вываливающихся из убитых монстров.

Итак, что там у нас по плану дальше?

2.*******

А дальше у нас по плану - клад. Нужно пойти и найти клад. Хитрый план, да? Я тоже так думаю.

Насвистывая незамысловатый мотивчик, собственную вариацию "Одинокого пастуха" Джеймса Ласта, я направился по широкой протоптанной дороге к виднеющейся вдали крепостной стене. Где-то там должны быть ворота и выход в большой и опасный мир. По пути заодно прокачаю "Наблюдательность". Это одно из умений, для изучения которого не требуется учитель. Появляется в результате определенных действий героя.

А еще, "Наблюдательность" не требует специальной активации, действует постоянно вне зависимости от твоих желаний. Потому и относится к разряду пассивных умений. Прокачка таких умений происходит сама собой - ты занимаешься чем-то своим, а в это время и умение параллельно прокачивается.

Я уже подходил к воротам, крутя головой во все стороны и пристально разглядывая все, что ни попадалось мне по пути - отвалившееся от телеги ссохшееся колесо, блеклые травинки вдоль дороги, встречного скелета, потерявшего где-то руку - когда краем глаза заметил замелькавшую иконку системных сообщений. Мысленная команда на ее активацию и я увидел ожидаемую системку:

"Вы получили умение "Наблюдательность" (пассивное).
Теперь Вы можете замечать вещи, незамечаемые при поверхностном взгляде.
"Наблюдательность" +1. Всего: 1/10".

Отлично! Я закрыл системку и уперся грудью в скрестившиеся передо мной алебарды. Оказывается, я не прекращал движения, пока рассматривал поступившее сообщение, и дошел до самых ворот.

- Стой! Куда это ты собрался, малец? А ну давай, разворачивайся и дуй обратно. Рано еще первому уровню покидать локацию для малышей.

Скелеты, державшие алебарды, уставили на меня пустые глазницы. Вот чем угодно клянусь, что на этих начищенных костяных мордах проглядывает любопытство. И никто не убедит меня в обратном. А уж про то, что скелеты не испытывают эмоций, при мне даже не заикайтесь - я сейчас как раз был

наглядным свидетелем того, как две костяшки нагло скалились мне в глаза.

Как будто спрашивали с издевкой: "Ну и что ты с нами, четырехсотуровневыми, сделаешь?".

- Не имеете права, - я медленно стал впадать в тихую панику. Если мне не удастся выйти из локации для новичков, то все мои планы пойдут насмарку. Это просто конец всей тщательно продуманной стратегии. - Нет никакого запрета на выход из этой локации.

- Неужели? - спросил правый скелет и повернулся к левому. - Ты слышал об этом?

- Никогда не слышал такого, - покачал головой левый скелет. - Танатосом клянусь, мне никто никогда не говорил, что такого запрета нет.

Фух. Я расслабился. Это они просто веселятся. А вообще, клятва Танатосом - это серьезно. Танатос - Верховный Бог Смерти. Ни одна нежить не рискнет упоминать это имя всуе, тем более клясться ее именем, не будучи уверенным в правоте своих слов.

- Ну, вы тут разберитесь, кто что слышал, а я пойду. Дела у меня, - я обошел скелетов и двинулся в сторону ворот. Буду я еще с компьютерными программами спорить, с цифровым кодом. Выход из нубских локаций свободный, это я знал точно. А этим стражникам просто скучно, вот они и нашли себе развлечение - прикалываться над новичками.

Не пройдя и двух шагов, я почувствовал как земля уходит из под ног - кто-то схватил меня сзади за шкирку и поднял вверх.

- До чего же наглая молодежь пошла, - передо мною маячил задумчивый череп. - Может проучить этого лича, чтоб впредь уважение к ветеранам сотни битв и тысячи сражений испытывал?

- Дяденька, отпустите, - проблеял я, приноравливаясь как следует пнуть эту зарвавшуюся костяшку. Ничего он со мной не сделает. Не в этой локации.

- Отставить, - раздался спокойный голос. - Отпустите бессмертного.

Скелет разжал кулак и я шлепнулся на землю, не устояв на ногах. Вот зараза. Это он специально так сделал. Я глянул на того, кто дал такую команду, готовясь высказать ему все свое возмущение, и проглотил рвущиеся с языка слова.

С рыцарями смерти лучше не шутить. Шуток эти товарищи не понимают. Совсем. То есть, абсолютно. Причем, это можно с одинаковой уверенностью сказать и про НПС, и про реальных игроков, играющих рыцарями смерти. Эпидемия что ли такая, только рыцарей смерти заражающая? Полное отсутствие чувства юмора. Представляю, как этой парочке клоунов тяжело служить

под началом такого командира.

Я открыл инфу рыцаря смерти и присвистнул. Йоган Де Сад, рыцарь смерти, класс "Воин", 500-й уровень. С рыцарями смерти пятисотого уровня шутить вдвойне не стоит. Особенно с таким именем. Обычно у неписей имена это такая абракадабра, что на трезвую голову не выговоришь. А тут вполне произносимое имя. Пятисотый уровень! Все-таки, это расточительство ставить таких высокоуровневых неписей на охрану нубятника.

Между тем, Йоган Де Сад подошел и навис надо мною, как скала. Очень неуютное ощущение. Чувствуешь себя букашкой под микроскопом.

- Лич, - холодный равнодушный голос, пробирающий до мозга костей, заставил поежиться, - тебе не стоит покидать эти стены. Там, - рыцарь указал рукой на ворота, - слишком много опасностей, а ты слишком слаб, чтобы противостоять им. Дорасти хотя бы до пятого уровня и тогда ты сможешь покинуть это место. Сейчас, когда у тебя всего лишь первый уровень, ты не сможешь отойти даже на тридцать метров от крепостной стены. Тебя разорвут в клочья.

- А я и не собираюсь отходить от стен крепости, - я встал и отряхнул серую пыль с тоги. - Я пройдусь вдоль стены, не отходя от нее. Окрестности посмотрю. Себя покажу.

Ой, я же решил не шутить с ним. Никогда не угадаешь, как отреагирует рыцарь смерти. Я поднял глаза и взглянул на него. Рыцарь смерти равнодушно смотрел на меня.

- Я предупредил. Не отходи далеко от стен. - Он махнул рукой стражникам, - пропустите его.

Фух, облегченно вздохнул я. В гробу я видал такие приключения. Что-то мне не нравится ход событий. Как-то все уж очень тяжело идет. Вроде все и получается, как задумал, но как-то со скрипом. Раньше, помнится, было куда проще.

Я шел вдоль стены, пристально вглядываясь в белые каменные глыбы. Где-то здесь должен быть знак, который я оставил неделю назад. Как вспомню свои мучения, когда я, играя еще паладином, пытался найти место для тайника, так плохо становиться. Времени в обрез, скоро кокон заберут, а я мотаюсь по миру и не могу найти, где клад устроить.

Не такое это уж и простое дело, как казалось - спрятать склад. Далеко от нубской локации или населенного пункта новичок отойти не сможет, мобы сразу загрызут. А прятать клад возле города или деревни опасно. Это у нуба наблюдательность всего на единичку или двоечку прокачена. А у игроков более высоких уровней наблюдательность в районе десятки, а то и умение "Восприятие" полностью прокаченное имеется. С умением

паладина создавать тайники, точнее, отсутствием такого умения, любой игрок, случайно проходящий мимо, легко тайник обнаружит. НПС в этом плане от игроков не отличаются. Те же стражники у ворот легко тайник увидят и вскроют. Никакие ловушки их не испугают.

Вот и мучился я, прикидывая, где бы мне тайник устроить, да так, чтоб и нуб мог спокойной до него добраться, и игроки и неписи его не могли бы найти. И додумался -- устроил тайник в крепостной стене вокруг нубской локации, что рядом с городком Некровилль расположена. Вытащил небольшой камень из стены, расковырял углубление, потом камень на место поставил. На высоте метров эдак двадцати. На всякий случай. Мало ли. Случаи всякие бывают. Забредет вдруг какой-нибудь игрок или непись сюда и прощай клад. А так если он даже наверх посмотрит, то на расстоянии двадцати метров ничего не увидит. Это надо или вором быть, или разведчиком. Или восприятие иметь прокаченное минимум на пятерку. Надеюсь, что таких за последнюю неделю здесь не появлялось.

"Ваше умение "Наблюдательность" улучшилось.
"Наблюдательность" +1. Всего: 2/10".

Ага, вот и моя метка -- царапина на камне в виде непонятной загогулины. Значит там, в двадцати метрах надо мной, ждет меня мой клад. Надеюсь, моей силы хватит, чтобы до него добраться.

Я ухватился за щель между обтесанными валунами, поставил ногу на выступающий из кладки камень и полез наверх.

"Вы получили умение "Скалолаз" (пассивное).
Теперь Вы можете взбираться по крутым и вертикальным поверхностям более эффективно.
"Скалолаз" +1. Всего: 1/10".

Да уж, час назад восторгался реалистичностью этого мира, а сейчас готов его проклинать. Тяжело. Зря я на такой высоте тайник сделал, надо было метров на десять ниже. Не просто с пятеркой в силе забираться по отвесной стене. Прямо скажем, тяжеловато. А я еще хотел одну единичку не в силу кинуть, а в интеллект. Хорошо хоть не пожадничал, придушил свою жабу.

"Ваше умение "Наблюдательность" улучшилось.
"Наблюдательность" +1. Всего: 3/10".

"Внимание! Вы обнаружили тайник!
Желаете его открыть?
Да/нет".

- Желаю, желаю, - проворчал я.

"Вы открыли тайник и обнаружили:
заклинание телепортации (1 шт.), заклинание идентификации предметов (1 шт.)".

Так, а теперь обратно. Интересно. Если я спрыгну с такой высоты, то все здоровье потеряю или хоть что-то останется? Все-таки двадцать метров не такая уж и большая высота, я и с большей падал. Но тогда у меня и здоровья было не двадцать единиц. Лучше не рисковать.

Я медленно спускался вниз. Это действительно сложнее, чем ползти вверх. Ничего не видно - ни куда ноги ставить, ни за что руками цепляться. Хорошо хоть щели между камнями большие.

"Вами получен урон. Здоровье -12. Всего: 8/20".

Все-таки сорвался. Отвлекся на системку о новом умении и сорвался. Хорошо, что не с самой верхотуры. Метров пять над землей было.

Я уселся на землю, оперевшись спиной на крепостную стену, и взял в руки свиток с заклинанием телепортации. Десять тысяч золотых монет за него отдал. Столь высокая цена не потому, что свитки телепортации редкие, а потому, что заклинание телепортации, заключенное в этом свитке, требовало всего 10 единиц маны. Обычные свитки, которых полным полно на любом аукционе, стоят раз в пятьдесят дешевле, зато маны требуют около двух тысяч единиц, а то и выше. А этот свиток - Уникальный, создан Грандмастером Заклинаний по моему заказу.

Сейчас узнаем, смогу ли я им воспользоваться. Я раскрыл свиток.

"Заклинание телепортации. Вес: ?????? Прочность: ??????
Место назначения: ??????
Требования: уровень ??????, количество маны ??????"

Как я и ожидал, воспользоваться свитком пока не получится -- не могу идентифицировать его полностью. Нет соответствующего умения. И это умение не получить вот так

просто, как я получил умение наблюдательности. Тут нужен наставник.

Ну ничего, на этот случай у меня есть свиток с заклинанием идентификации предметов. Все предусмотрено. Все под контролем.

Я открыл второй свиток.

"Заклинание идентификации предметов. Вес: 5. Прочность: 1/1.
Требования: уровень -- нет требований, мана -- 10.
Желаете использовать заклинание?
Да/Нет".

Жму "Да". Указываю целью свиток телепортации. Мгновенье, и...

"Заклинание телепортации. Вес: 5. Прочность: 1/1.
Место назначения: город Альбасете, трактир "Печеный вепрь".
Требования: уровень - 1, количество маны - 10.
Желаете использовать заклинание?
Да/Нет."

Жму опять "Да" и получаю ожидаемое:

"У Вас недостаточно маны для применения этого заклинания. Дождитесь восстановления маны или воспользуйтесь эликсиром восстановления маны".

Не получилось, но попытаться-то надо было? Ладно, это я предвидел и мне найдется, чем заняться, пока восстанавливается мана, а заодно и пострадавшее от падения здоровье. Для полного восстановления здоровья и маны потребуется полчаса. Столько же времени нужно, чтобы получить умение "Медитация". А потому садимся в позу лотоса, кладем руки на колени и ждем, пока восстановится мана.

Наконец-то я буду не тратить время зря, а использовать его с двойной пользой - и здоровье с маной восстанавливать, и умение новое приобретать. Скучно, конечно, сидеть вот так без дела целых полчаса, но по-другому это умение не заполучить. А медитация для мага лишней не будет. Вообще, никакое умение лишним не бывает. Пусть даже совсем не нужное тебе. Кушать оно не просит. Пусть будет, а вдруг пригодится. Можно, конечно, и без медитации прожить. Некритично. Но разве плохо, когда

твоя мана и здоровье восстанавливается в два раза быстрее? Может в каком-нибудь подземелье мне как раз не дадут спокойных тридцати минут на полное восстановление. А пятнадцать минут -- дадут. Тут то это умение и пригодится. Никогда не знаешь, что пригодится и где.

"Вы получили умение "Медитация" (пассивное).

Теперь в спокойном состоянии Ваша мана будет восстанавливаться быстрее.

"Медитация" +1. Всего: 1/10.

Теперь Ваши здоровье и мана восстанавливаются на 5% быстрее".

Ну, что же. Посидели на дорожку, ману со здоровьем восстановили, полезное умение приобрели. Пора и в путь. Я взял свиток и активировал заклинание телепортации.

Передо мной заклубился вихрь портала.

***

Из портала я вышел как раз напротив трактира "Печеный вепрь". Как там, интересно, поживает мой друг, трактирщик Джузеппе? На самом деле его, конечно, не Джузеппе зовут. Это я так его называю. Чуть больше недели назад с ним виделись в последний раз. Для него это большой срок. Сейчас опять начнет спрашивать, где пропадал так долго, и городскими байками делиться. Хотя не начнет -- в новом обличье он то меня не знает. Это с Вальдом у него отношения аж до "Восхищения" прокачены. Как и у всего городка Альбасете.

Да и что мне может рассказать трактирщик? Что здесь может происходить? Городок всего пять тысяч жителей. Одни НПС, игроков нет. Игроки еще не скоро сюда доберутся. Считай почти в самом центре неизведанных земель расположен Альбасете. Сюда только от самого края обжитых игроками территорий лететь на грифоне целых две недели надо. Причем, на самом быстром грифоне.

Никто про городок этот не знает, кроме меня да того заклинателя, что свиток телепортации сюда смастерил. Да и он знает только о его существовании, координат у него нет, прыгнуть сюда он не сможет. Я уж постарался, притащил ему готовый свиток с заклинанием от Гильдии перевозчиков. Ему

осталось только поколдовать чуток, чтобы требования заклинания снизить, ингредиентами для этого я его тоже снабдил.

Я толкнул дверь в трактир, проморгался, привыкая после яркого солнца к освещаемому восковыми свечами помещению, и радостно заорал:

- Джузеппе! Здорова, дружище!

Стоявший за стойкой у дальней стены толстяк вздрогнул от неожиданности и посмотрел в мою сторону. Пока я подходил к нему, недоумение на его лице сменилось озабоченностью, а потом и недоверием. Рука нырнула куда-то под стойку.

Блин! Язык мой, враг мой. Ведь сам только что себя предупреждал, что я не Вальд, а увидел Джузеппе и забыл все.

Я быстро глянул его инфу. Да, поторопился я изливать свою радость. Это надо же, еще ничего не сделал, а репутация уже в минуса ушла. "Недоверие". Это все из-за Пути Смерти. Принадлежи я одной из фракций Светлой стороны, репутация была бы или нейтральной, или положительной. А если бы я, как и Вальд, шел бы по Пути Света, то репутация с жителями Альбасете сразу бы была на уровне "Благосклонность". Просто потому, что городок Альбасете и все его жители следовали по Пути Света.

Похоже, нынче меня здесь не ждут обильный стол и вкусная выпивка. Надо срочно менять положение. Ничего, одно упоминания Вальда должно исправить ситуацию. С его-то репой моя репутация, как его друга, должна скакнуть сразу если и не до "Дружелюбия", то до "Доверия" точно. Да хотя бы и до "Симпатии" или вообще "Благосклонности", мне этого вполне достаточно.

- Извините, Джузеппе. Просто мне мой хороший друг очень много про вас рассказывал. И про то, как Вы часто праздновали с ним его возвращение после выполнения заданий городской управы. И как вместе на охоту ходили на вепря, из которого вы потом вкуснейшее блюдо сделали. Он тут у вас постоянно останавливался, когда Альбасете посещал. Сколько мы... э... вы с ним вина выпили...

- Что-то я не припомню такого, чтобы я да на охоту ходил, - еще больше нахмурился трактирщик.

- Да это по пьяни было. Вы тогда с ним здорово наклюкались, а потом закуска кончилась и вы решили вепря поймать. Ну, с пьяну-то чего только не придумаешь.

- Друга-то твоего как звать? - спросил трактирщик.

- Вальдом зовут его. Неделю назад он здесь был в последний раз. Он еще ключ вам оставил от комнаты на втором этаже. Велел мне его передать.

- Вальдом, говоришь, - трактирщик задумчиво уставился в потолок. - Не, не знаю такого.

- Как это не знаете, - у меня в груди все похолодело от такого поворота дел. - Вспомните, вы с ним как-то к вдовушке Серафиме, что с соседней улицы, по пьяной лавочке завалились, а она вас тряпками прогнала, а вы потом утром на сеновале проснулись, обнимая друг друга, замерзшие.

- Ни к какой Серафиме я ни с кем не ходил, - облизнув губы, прошептал Джузеппе и оглянулся на дверь, ведущую в кухню. Наверняка, там Линока сейчас кушанья готовит, дородная такая матрона. Жена Джузеппе. Горячая и скорая на руку. Я бы и сам ее боялся, если бы не моя репутация. - И Вальда никакого я не знаю. И тебя не знаю. И никакой ключ никто мне не оставлял. А ну-ка иди отсюда по-хорошему, пока я стражу не позвал.

- Погоди, Джузеппе. Как это - не знаешь Вальда? Да не может такого быть! Он же столько сделал для вашего города! Его весь город знает. Его сам губернатор другом называл.

Трактирщик слушал и только мрачнел все больше. Мама миа, репутация уже до "Подозрения" упала. Что же делать? Как такое может быть, чтобы он Вальда не знал. Сбой программы, что ли? Баг какой-нибудь, наверное. Да не может такого быть, никогда никаких багов не было, а тут вдруг случился.

Я застонал от посетившей меня догадки. Неужели продажа перса как-то сыграла в этом свою роль?

- Погоди, Джузеппе, не торопись. Я сейчас. Я на секунду. На минутку отвлекусь. Проверить кое-что надо. И сразу вернусь. Ты пока не уходи, - я судорожно искал в интерфейсе выход к игровому порталу. Эти новые виртуальные капсулы, навороченные по самое не могу, позволяли получить доступ к различной игровой информации и форумам не выходя из игры. В том числе и доступ к рейтингам, как к клановым, так и к индивидуальным рейтингам игроков.

Вот оно. Я стал быстро просматривать страницы, пока не нашел нужную. Рейтинг игроков. Скорее! Скорее, где там игрок под сотым номером... Когда мне открылась нужная страница, я оторопело уставился на нее, ничего не понимая. Отказываясь понимать очевидное. Никакого Вальда на сотом месте не было. Я пролистнул несколько страниц, вдруг Вальд откатился назад? За неделю многое могло произойти, может война какая была между кланами и куча игроков апнулась и повысила свой рейтинг. Войны явление постоянное в мире "Битвы богов". По данным администрации каждый день в мире происходило около двадцати штурмов замков. Вполне могли в какой-нибудь заварушке сойтись несколько тысяч игроков и хапнуть море опыта.

Увы, ни на одной из страниц первой тысячи рейтинга Вальда я не увидел. Искать еще дальше не было смысла, так

низко скатился вниз Вальд не мог, там разрыв был обалденный, за неделю никак не преодолеть.

Я в полной прострации закрыл окно игрового портала и уселся на деревянную скамейку, стоявшую неподалеку от смотревшего на меня с подозрением Джузеппе.

Вот это эпик фейл!

Вот это катастрофа.

Я прикрыл глаза. Еще неделю назад паладинов, кроме моего Вальда, не было ни в первой сотне рейтинга, ни в первой тысяче. Подозреваю, что других паладинов не было и в первом десятке тысяч. Эти места занимали игроки трехсотого уровня и выше, а в игре был только один паладин выше трехсотого уровня -- Вальд. А сейчас его имени в рейтинге не было.

Зато на девяносто девятом месте красовался паладин 319 уровня. Единственный паладин в рейтинге.

И звался он -- Георг Наварра.

Я обхватил руками голову и зарычал. Ну чем, чем ему не понравилось имя Вальд? Красивое имя, звучное. Уж не хуже Георга Наварры, зато без этих аристократических понтов. Нет же, надо было взять и поменять его. Кучу денег потратить на это. Не даром говорят, что понты дороже денег. Чем выше уровень героя, чем больше у него достижений и репутаций, тем дороже стоят услуги администрации по смене имени персонажа. Это же сколько изменений нужно внести в базы данных. Обычно, те игроки, которые по каким-то причинам решили сменить никнейм своего героя, оплачивали только сохранение за героем самых значимых репутаций, а на всякую мелочь махали рукой. Администрация тоже особо не заморачивалась вычищением баз данных, просто удаляла старое имя из игры, оставляя пустые места в программном коде. Почему-то ей так было проще, чем менять везде одно имя на другое.

- Что расселся тут? - грубый толчок в спину чуть не свалил меня на пол. - А ну выметайся отсюда, нежить, пока я тебя этой сковородой не приложила.

Вскочив с лавки, я оглянулся и открыл было рот, чтобы попытаться как-то убедить Джузеппе дать мне ключ от комнаты, но увидев перед собой Линоку, передумал что-либо говорить. Не тот характер у Линоки, чтобы с ней в перепалку вступать.

Массивная фигура Линоки возвышалась надо мной, как тролль над гномом. В руках она держала тяжелую сковородку и угрожающе покачивала ею. С ее-то силой и с моей выносливостью она меня с одного удара на перерождение отправит этой сковородой.

Из-за спины матроны выглядывала лысая голова Джузеппе,

воинственно топорщившего усы и глядевшего на меня с открытой неприязнью во взгляде.

Мама миа, репутация уже до уровня "Неприязнь" скатилась. Надо убегать, пока дело до "Враждебности" не дошло. Я выскочил из трактира.

Солнце клонилось к закату, но припекало пока еще вполне чувствительно. Редкие прохожие старались держаться тени. Настроение было отвратное, в голове царила пустота, никаких мыслей. Я прислонился спиной к стене трактира и сполз по ней вниз. Уткнул голову в колени и замер.

Ну и что теперь делать? Мой грандиозный План покорения игровых вершин потерпел крах, полный и окончательный. Подумать только, там, у меня за спиной, на втором этаже гостиницы расположена комната, битком набитая всякими полезными вещами. Там одних денег только триста тысяч золотых, целое богатство для Темного Эвери. А сколько комплектов обмундирования там. Хватило бы до сотого уровня менять одежду через каждые десять уровней. Даже силовой комплект есть, заранее позаботился об этом, учитывая малую грузоподъемность моего нового персонажа. А свитков с заклинаниями! Одних свитков телепортации там не меньше сотни. В разные места. А сколько свитков с боевой магией. А сколько ценнейших и редких ингредиентов накопилось за время жизни Вальда, сколько дорогих эликсиров. А карты! Подробнейшие карты разведанных территорий. Да чего там только нет.

И все это сейчас находится в комнате, в которую никто не может зайти. Ни я, ни Георг Наварра, ни сам трактирщик. Судя по словам Джузеппе про ключ, Наварра не стал оплачивать сохранение репутации с трактирщиком. И я его понимаю -- у Вальда было столько репутаций прокачено, что если все их переносить на нового перса, то запросто можно разориться. Там только важнейших репутаций десятки, а сколько таких вот, вроде репы с Джузеппе? Не сосчитать.

Эх, надо было брать вора. Прокачал бы его и взломал бы дверь втихую. А долбить ее магией -- в миг стражники прибегут.

- Вот он! Держи его! - раздался чей-то пронзительный крик.

Кого это там ловят? Я поднял голову и посмотрел в сторону, откуда доносились крики. Десяток городских стражников, размахивая алебардами, бежало в мою сторону. Впереди них несся мальчонка, подрабатывавший служкой в конюшне при трактире.

Вот почему моя интуиция подсказывает мне, что это по мою душу? Я оглянулся по сторонам, уже будучи уверенным, что

рядом никого нет.

Так и оказалось. Похоже, меня сейчас вытурят из города. Я, кряхтя, стал подниматься. Лучше встретить городскую стражу на ногах, а то они церемониться не будут. Атаковать они меня не могут, в городах этого сделать нельзя, если, конечно, город не находится в осаде. Но какую-нибудь гадость сотворить, например, наступить на ногу тяжелым кованным сапогом или уронить на голову что-нибудь, они вполне могут. А с моим то уровнем здоровья от такой неожиданности и окочуриться можно.

- Стой, нечисть! А ну, не двигаться! - подбежавший ко мне первым стражник не раздумывая припечатал меня древком алебарды к стене дома. - Попалась, нежить.

- Эй, потише! - Возмутился я от такого обращения. - Я никуда и не убегал. И вообще, в чем дело? Какие ко мне претензии?

- Ты посмотри на него! Не, ты только глянь на него! - первый стражник аж подпрыгнул от избытка чувств и повернул голову к остальным, столпившимся вокруг нас. Продолжая прижимать меня алебардой к стене, он крикнул, - видали? Не, вы видали это? Спрашивает, какие к нему претензии.

Он повернулся ко мне и проорал прямо в лицо:

- Ща вздернем на воротах, будешь знать, как в светлый город соваться, нечисть проклятая! Хватай его, ребята! Потащили к коменданту.

Боже мой! У меня с ними репутация "Ненависть". Сейчас меня будут убивать.

Об этом я и не подумал. Такого варианта развития событий я даже предположить не мог. Как? Каким образом? Как мог герой первого уровня докатится до отношений уровня "Ненависть" с кем-то бы то ни было?

Меня схватили за руки, по двое стражников с каждой стороны, и поволокли в сторону центра города. Можно подумать, я представляю какую-то угрозу стражникам. Все они 90-го уровня, а меня, маленького, аж вчетвером держат. Да еще шестеро сзади алебарды на меня наставили.

Немыслимое дело. "Ненависть" это самый низ, до которого может упасть репутация. При таком уровне репы неписи просто бросаются на тебя без всяких разговоров и пытаются убить. Это надо еще постараться, чтобы заполучить репутацию такого уровня. Нет, получить "Ненависть", конечно, проще и легче, чем "Восхищение", положительную репутацию аналогичного уровня, но все равно должны быть какие-то причины для этого. Ведь Свет не является даже антагонистичной фракцией для Пути Смерти. У Смерти антагонист - Путь Жизни. Но и там неписи испытывают к

обычным последователям Пути Смерти всего лишь враждебность. А при репутации уровня "Враждебность" на тебя не набрасываются с целью поскорее отправить на перерождение. Отказываются разговаривать, прогоняют, угрожают -- это да, но не пытаются сразу убить.

А со Светом у меня вообще отрицательная репутация при встрече должна быть максимум на уровне "Недоверия". А в городах так и вообще нейтральная.

Стражники, не доходя до главной площади Альбасете, свернули налево. Ну, и слава богам. Не на лобное место повели, что располагалось на центральной площади города, а в сторону тюрьмы. Ну хоть сразу убивать не будут, а там может все как-то утрясется. Хотя "Ненависть" - это серьезно. При таком раскладе маленький уровень Эвери ничего не значит. Моя аура в их глазах горит ярким алым цветом. А так гореть может только аура явного врага. А с врагами в этом мире поступают просто и без затей - их уничтожают.

Мы дошли до городской тюрьмы, где меня заковали в кандалы, да такие тяжелые, что я со своей пятеркой в силе еле передвигал ноги. Выделил замелькавшую иконку и увидел сообщение системы:

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 80/70.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -10%"

Нда, с грузоподъемностью надо что-то делать, мелькнула какая-то уж совсем нелепая в данной ситуации мысль.

Стражников сменили тюремщики. Они подхватили меня под руки и потащили по лестнице вниз, не обращая внимания на то, что я не успевал перебирать ногами за ними. Спустившись в сырой подвал, они открыли одну из камер и бросили меня внутрь.

Все. Приехали. Город светлый, а в тюрьме темень как у демона тьмы в одном месте. Я на ощупь пробрался подальше от двери, сел на пол возле стены и задумался. Что теперь делать? Удалить перса и начать заново? Это не проблема. Здесь даже не надо специально удалять персонажа -- с одной виртуальной капсулы можно играть только одним героем и при регистрации нового персонажа предыдущий персонаж, зарегистрированный с этой капсулы, из игры удаляется автоматически.

Или может подождать до завтра, вдруг все рассосется? Вины никакой с моей стороны нет. Ничего такого, что могло бы вызвать неприятие со стороны местных жителей, я не совершал. Объясню им все, может и вопрос с доступом в комнату в гостинице Джузеппе решится.

А как все хорошо начиналось. Как все было продумано. Сколько времени потрачено на беготню по магазинам и на просмотр аукционов. А сколько времени Вальд репутацию с городом качал, сколько квестов местного руководства выполнил, да и заданий простых жителей тоже. Такая база удобная была в трактире у Джузеппе. Запасной аэродром. Надеялся, что она перейдет по наследству к Эвери. Целый город в твоем распоряжении, никаких конкурентов.

Вальд случайно этот городок нашел. Материк Кенол был освоен игроками, дай бог, если на пятьдесят процентов, да и другие материки тоже - после рестарта произошло значительное обновление игрового мира. Обновление, и увеличение его размеров. Разведанные игроками земли располагались в основном вдоль побережья, а центральные части материков представляли собой практически сплошные белые пятна. Белое пятно в середине Кенола было слегка вытянутым в стороны востока и запада. Чтобы пересечь его с юга на север, надо было потратить целый месяц. И это - если передвигаться по воздуху, на летающих ездовых животных. Если пробираться по суше, то даже на самом быстром ездовом животном придется затратить на это дело не менее полугода. Это если не учитывать задержек, вызванных встречами с агрессивными мобами. А мобы в центре материка по логике игры должны быть сильнее, чем на его окраинах.

По крайней мере, при освоении новых территорий, чем дальше продвигаешься в глубь Кенола, тем более сильных и опасных монстров встречаешь. Поэтому, немногие пытаются углубляться далеко внутрь материка. В основном разведка ведется с воздуха. Только с воздуха не многое разглядишь. Вход в пещеры не разглядишь точно. Да и крепости, замки, небольшие селения тоже не всегда видно. Но народ все равно периодически выбирается на разведку. Многие просто запускают со стационарного компа своего персонажа в полет в центр материка, а пока герой летит, сами своими делами в реале занимаются.

Делается это элементарно, подключаешь ноутбук или стационарный компьютер к виртуальной капсуле и, как в старые добрые времена, мышкой и клавиатурой управляешь своим героем. Сажаешь его на грифона или на другого летающего маунта, так называли в игре ездовых животных, и отправляешь его в полет по заданному вектору. Через час или через сутки возвращаешься в игру, а у тебя на карте уже вместо белого цвета нормальная территория видна. Узенькая полосочка на сплошном белом пятне. Детали открытой местности в таких случаях на картах не отображались, для этого надо по суше пройти, но общее

представление - где лес, где река, где горы и так далее - получить можно было. А это тоже ценная информация, позволяет более-менее точные прогнозы делать о том, что таит в себе та или иная территория. А если над каким-нибудь крупным населенным пунктом пролетал или над большим замком, то и их потом на карте разглядеть можно.

Я, играя Вальдом, вот как-то года три назад таким макаром и запустил его в полет к другому краю Кенола. На месяц, пока в стройотряде работал. Родителей специально предупредил, чтоб комп не выключали. Рисковал, конечно, на такой долгий срок отправляя Вальда на разведку. Его ведь и в воздухе могли достать. Птица Рока встретится, или дракон. Да мало ли, что случится может. Но риск -- дело благородное. Я и не рассчитывал, что Вальд весь материк пересечет.

Он и не пересек. Когда через месяц я вошел в игру, Вальд сидел на точке возрождения возле стен Альбасете. Две недели уже там сидел. Сбили его из крепостного башенного шаромета как раз над самим городом. Пары файерболов хватило, чтобы завалить его.

Стон, раздавшийся буквально в шаге от меня, заставил меня вздрогнуть.

- Кто тут? - я пристально вглядывался в темноту, пытаясь разглядеть хоть что-то. Сейчас бы не помешало умение "Видеть в темноте". Обязательно его заполучу при первом же удобном случае.

Блин горелый, о чем это я? Какой, к чертям собачьим, удобный случай?

Я встал на четвереньки и, выставив перед собой руку, пополз в сторону, с которой раздавались тихие стоны. Не прополз и полметра, как моя рука нащупала что-то мягкое и одновременно с этим другая рука, которой я упирался в пол, вляпалась во что-то липкое. Я поднял ее к лицу, пытаясь разглядеть, во что это я вляпался, и почувствовал явный запах свежей крови. Да что тут такое происходит? Похоже какой-то узник истекает кровью, а тюремщики и не чешутся.

- Эй, - я потрогал своего нежданного сокамерника. - Эй! Ты слышишь меня? Ты кто? Что с тобой?

Раненый пошевелился и я услышал тихий голос:

- Олайвер Трит Керисан. Охотник, восемьдесят пятый уровень. Путь Порядка. А ты кто?

Непись. Только у неписей такие бестолковые имена. Может, конечно, и игрок себе такую муть выдумать, но вроде не похоже. Жаль, что ничего не видно. Хотелось бы знать наверняка, с кем имею дело. Представиться тоже, что ли? Или не надо? А то кто

его знает, вдруг и с ним у меня "Ненависть", сейчас не разглядишь. Представишься, а он накинется на тебя. И не смотри, что он ранен, восемьдесят пятый уровень меня и раненый с одного удара на перерождение отправит.

- Что с тобой, Оливер? Ты ранен? Подожди. Я сейчас тюремщиков позову. Надо перевязать тебя. А то подохнешь тут. На тебе даже повязки нет.

- Не надо! - крикнул он и сразу застонал. Я почувствовал, как он напрягся, пытаясь подняться, и тут же упал обратно. - Не зови никого. Только хуже будет. У меня с ними "Ненависть". Это они меня и ранили, когда я не хотел им свое оружие отдавать. И я не Оливер, я Олайвер.

- Ненависть? - Удивился я. - Порядок ведь союзник Света. Как ты умудрился до ненависти скатится?

- А у них со всеми ненависть, кто не светлый. Первосвященник местного храма видать с ума сошел. И население все местное взбаламутил. Всех сторонников других фракций из города повыгоняли. А тех, кто упирался, на костер отправили. И нас тоже отправят. Завтра утром, здесь с этим делом не мешкают.

- Да иди ты, - не поверил я. Сколько времени я здесь провел, но ничего подобного не видел. Если бы что-то подобное было, я бы наверняка знал. Бредит, наверное, эта непись. Или действительно, не поладил со стражей, подрался может по пьяному делу, а то и убил кого, вот стражники и озверели, за оружие схватились, кровь пустили и бока намяли. А он теперь на них наговаривает, себя обеляет.

Об этом я и сказал этому Олайверу. А он лишь тихо рассмеялся в ответ, отхаркиваясь кровью:

- Ну-ну. Ты просто давно тут не был, все изменилось за последний год. Завтра сам узнаешь. Не долго осталось. А отбеливать себя мне не зачем. Идущие по Пути Порядка преступлений не совершают. И не врут.

Ага, как же. Это неписи может и не совершают преступления, а игроки еще как совершают. А с другой стороны, он может быть и прав. Может на самом деле ничего и не сделал противозаконного. Никогда не любил Порядок. Все они какие-то не от мира сего. Слишком правильные. Из всех фракций "Битвы богов" мне почему меньше всего нравилась фракция Порядка. Какая-то стойкая неприязнь к ее сторонникам. Не люблю их.

Я разорвал свою тогу, оставив только узкую полоску для набедренной повязки, и стал перевязывать раны Олайверу. Непись неписью, а смотреть, как он подыхает, я не хочу. Плохо видно в темноте. Все на ощупь делать приходится. Посмотрим,

что утром будет. Надеюсь я смогу достучаться до коменданта или губернатора и объяснить им всю чудовищность ошибки. Надо попытаться все-таки попасть в комнату, может стражников выделят мне, взломаем дверь и все дела. С Джузеппе, похоже, договориться не удастся. А другого телепорта в этот город у меня нет и новый сделать не получится. Разве что опять идти в Гильдию перевозчиков и просить перекинуть меня сюда, а здесь на месте уже маячок поставить для собственного телепорта. Да только вот, где взять деньги на оплату их услуг? Кстати, Альбасете должен на моей карте появится. Надо будет проверить потом.

Сидеть в игре и дожидаться утра в темной и сырой камере, я не стал. Перевязал, как смог, Олайвера и вышел из игры. Полазил по форумам, почитал новости, узнал, кто на кого напал, кто с кем союз заключил, кто каких вершин достиг. Сбегал в магазин, закупился продуктами на неделю, чтоб потом не отвлекаться от игры надолго. Теперь следить за моим питанием некому, теперь самому о себе заботится надо.

Затем синхронизировал реальное время с игровым, поставил таймер на раннее утро, чтобы не проспать когда тюремщики за нами придут и поведут на суд, и завалился спать. Уже засыпая подумал, что надо бы подкрутить чувствительность в виртуальной капсуле до рекомендованных двадцати процентов, на которых получаемые в боях раны доставляют лишь неприятные, но вполне терпимые ощущения. На всякий случай. А то вдруг дело реально до казни дойдет, хотя я в это мало верил.

А зря. Утром меня сожгли.

Я смотрел на брызгающего слюной жреца и неверяще качал головой. Одно из двух -- или с ума сошел программист, написавший программу для этого НПС, или с ума сошел сам НПС. Такая лютая ненависть ко всему, что не относится к Пути Света, такая незамутненная уверенность в своей правоте, такая искренняя вера в то, что только последователи Света могут наслаждаться жизнью в этом мире. Это что-то непередаваемое словами.

- Пожалейте хотя бы его, - я кивнул на полумертвого Олайвера, беспомощным кулем повисшего на руках стражников. - Он же ваш союзник, последователь Порядка.

- Нет никаких союзников, - священник местного храма Света аж подпрыгнул на месте от возмущения. Схватил посох, подскочил ко мне и, размахивая им перед моим лицом, яростно заорал, - нет никакого Пути Порядка. Это все ересь. Ересь! Есть только Свет! И все! Больше ничего нет. Не должно быть.

Переведя дух, он бросил на меня полный ненависти взгляд, и сказал страже:

- Все! Хватит! Наслушались речей еретика. Привязывайте их.

Стражники подхватил нас с Олайвером и потащили к вкопанному в центре площади столбу, вокруг которого были разложены поленья и вязанки с хворостом.

Что-то мне это нравится все меньше и меньше. Так, глядишь, и на самом деле сожгут. Надо выбираться отсюда. Лучше я на это со сторону посмотрю. На экране компьютера.

Или пока рано жать на "Выход"? Может это спектакль? Сейчас дадут команду отменить это безобразие, все посмеются, мне вручат медаль за стойкость, а потом мы все пойдем и откроем дверь в комнату с моими богатствами.

Стражники ухватили с двух сторон меня за ноги и, придерживая, чтобы я не отклонился, подняли вверх. Прислонили к столбу и начали шустро опутывать меня веревками.

Я, все еще сомневаясь в реальности происходящего, посмотрел по сторонам. Вся площадь как на ладони. Сколько народа, неужели сюда сегодня весь город собрался? Вон и Джузеппе стоит в первом ряду. Скалится, зараза. И Линока рядом с ним. На лице суровая решимость и полное одобрение свершающегося неправосудия. Я перевел взгляд дальше. Сплошь довольные, даже радостные лица. Предвкушающие. И ни одного выражения лица, на котором читалось бы осуждение этого действа.

Бред. Неужели меня и вправду собираются казнить?

- Поджигай! - Жрец сделал величественный взмах посохом и указал им на меня.

- Эй! Что за хрень? Вы что, с ума тут посходили? - заволновался я, наблюдая, как ко мне приближается один из стражников, неся в руке зажженный факел.

- Жги еретика! - завопили восторженные зрители. Толпа колыхнулась, задние ряды наподдали на передние, желая получше рассмотреть происходящие, уловить мельчайшие детали казни.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -1. Всего: 19/20".

- Аааааа! Вы что творите, придурки! - заорал я. - Больно же! А ну быстро отвяжите меня!

- На костер его!

- Жги!

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 17/20".

О, боги! Я же забыл уменьшить чувствительность в капсуле. Выход, срочно на выход. Я вызвал меню и судорожно пытался активировать маячившую в правом углу кнопку выход.

"Внимание! Вы не можете покинуть игру, пока Вы находитесь в бою и Ваш выход может отразится на игровом процессе других пользователей.

Дождитесь окончания боя".

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 15/20".

Какой бой? Какой, к черту, бой? Выпустите меня. Боже. Как же это больно, гореть заживо. Выпустите меня, мерзавцы! Гады! Убью всех! Засужу. По судам затаскаю. Как больно! Я же вернусь сюда! И город содрогнется! Как же горячо, мать вашу!

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -3. Всего: 12/20".

Огонь уже полностью охватил мои ноги и подобрался к поясу. Сухая плоть горела быстро, щедро разбрасывая по сторонам искры. Языки пламени лизнули набедренную повязку, которую я сделал из остатков некромантской тоги, и заплясали на ней. Едкий дым от мертвой плоти защипал глаза, выпученные от невыносимой боли.

Выход. Должен быть экстренный выход. Для экстренных случаев. Что-то такое было в инструкции... что-то такое, экстремальное... Где же он... Как же больно. Нет сил моих терпеть больше.

Я запрокинул голову, пытаясь не дать едкому дыму попасть в горло, и заорал:

- Аааааааааааа...

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -3. Всего: 9/20".

Вот он! Нашел. Экстренный выход. Наконец-то. Какая боль! За что? Господи, за что?

"Внимание!

Воспользоваться экстренным выходом можно только в экстремальных ситуациях, представляющих угрозу жизни и здоровью пользователя, либо в случаях сбоя функционирования виртуальной нейрокапсулы.

Данная ситуация не выходит за рамки игрового сценария и не может причинить вред жизни и здоровью пользователя. Нейрокапсула функционирует в штатном режиме.

Для выхода из игры воспользуйтесь кнопкой "Выход".

Что? Не понимаю. Что это? Выход? Где же выход? Что же это... Другие пользователи... Какие другие пользователи? Здесь же никого нет. Мама, как же мне больно... Здесь же только неписи...

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -4. Всего: 5/20".

Огонь уже охватил все мое тело. Разве лич должен чувствовать боль? Он же нежить. О чем это я? Я поднял голову и сквозь огонь, дым и боль посмотрел на площадь.

Какие милые люди. Какие внимательные взгляды. Какие радостные лица, какие веселые улыбки... У людей праздник. Это так редко бывает...

Мой затуманенный взор остановился на небольшой группе, стоявшей в задних рядах, несколько обособленно от остальной толпы. Эта группа выделялась дорогими доспехами и одеждами.

"Легендарка", - промелькнула в океане боли вялая мысль. Классическая пятерка для прохождения подземелий. Разбойник и лучник. Это чтобы наносить урон монстрам. Маг. Наверняка, тоже сильный дамагер. Жрец. Для исцеления ран.

В центре группы, на шаг впереди остальных, в сверкающих доспехах, переливающихся характерным для эпических вещей перламутровым цветом, стоял хмурый танк. Паладин 319 уровня. Георг Наварра.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -4. Всего: 1/20".

- Помо... ги... те, - прошептали мои почерневшие, превратившиеся в обожженный уголь губы.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -1. Всего: 0/20

Вы умерли".

"Вы приобрели навык "Слияние с огнем".

Теперь Вам доступны новые умения.

Для изучения умений обратитесь к Первосвященнику Храма Огня.

Внимание!

Овладение навыком "Слияние с огнем" автоматически открывает умение "Иммунитет к огню" (пассивное)".

"Вы получили умение "Иммунитет к огню". Умение "Иммунитет к огню": 1/10.

Теперь огонь и магия Огня будут наносить Вам на 10% меньше урона".

"Ваша репутация с фракцией огнепоклонников повысилась.

Текущий уровень: Благосклонность".

"Вы воскрешены! Войдите в новую жизнь с новыми силами.

Вами получен посмертный дебаф:

основные характеристики -99% (но не ниже: 1), скорость -50%.

Время действия: 6 часов.

Внимание! Посмертный дебаф невозможно отменить".

К черту все!

Выход.

"Внимание! Ваш персонаж покидает игру не мгновенно. В целях безопасности нервной системы пользователя выход из игры осуществляется в течение 10 секунд.

До выхода осталось: 10 секунд".

Да что же это такое! Совсем забыл об этом... Я хочу выйти! Выпустите меня...

"До выхода осталось: 9 секунд".

8 секунд.

Я смотрел, как медленно текут секунды. Как же это долго... Как медленно цифры сменяют друг друга.

5 секунд.

4...

Да выпустите меня, наконец! Во мне все горит. Я чувствую огонь внутри себя.

2...

1...

Выход!

Я выскочил из капсулы и метнулся к зеркалу. Я слышал, что навеянные гипнозом раны вполне реально появлялись на теле человека после пробуждения. Сейчас мое тело должно представлять собой сплошную обгоревшую головешку. Кусок золы. Пепел.

Однако, ничего подобного я в зеркале не наблюдал. Тело как тело. Обычное тело, в меру мускулистое, в меру упитанное. Сильно загорелое, но это нормально после месяца, проведенного в Коктебеле.

Тогда - в душ. Срочно! Ледяной душ. Это то, что мне нужно. То, что поможет мне прийти в себя и привести в порядок свои мозги. Но до чего же молодцы создатели нейрокапсулы! Это ведь была не просто иллюзия. Это все было чертовски реально. Я чувствовал огонь каждой клеткой моего организма. Я чувствовал, как трескается и горит моя плоть.

3.******

Я сидел на каменной крышке гроба в том самом склепе, в котором и появился в этом. Этот склеп -- место моего рождения и место моего возрождения. И будет местом моего возрождения до тех пор, пока я не достигну пятого уровня или сам не поменяю его на другую точку. Начиная с пятого уровня в случае моей смерти я буду воскрешаться в ближайшей к месту моей гибели точке возрождения.

Итак, план "А" провалился. Значит, что делаем? Значит, переходим к плану "Б". Вместо легкого и непринужденного, а главное, быстрого пути наверх придется карабкаться по уровням, как любому другому игроку. Не считая, разумеется, донаторов.

Донатором я быть не хочу и не могу. Во-первых, не интересно. А во-вторых, нет денег. Того утешительного приза, что я получил на международном конкурсе молодых архитекторов, мне едва хватит на жизнь. Мне ведь придется растянуть эти пять тысяч месяцев на шесть -- за меньшее время теперь вряд ли я доберусь до сотого уровня.

А достигнув сотого уровня, уже можно будет попытаться превратить игру в доходное мероприятие. С сотого уровня становятся доступны некоторые любопытные инстансы, в которых можно заполучить неплохой шмот. Весьма востребованный игроками шмот. Миллионером я не стану, но на жизнь хватит. На хорошую жизнь -- бутерброд с маслом и икрой, шампанское по утрам... Что там еще вкушают аристократы? Которые в первый же день игры вляпываются в самые невероятные неприятности. Самое оно для таких пить шампанское по утрам.

Только все это получится, если мой замысел все же удастся реализовать. А шансов на это после эпического падения моего плана стало гораздо меньше.

Я проводил глазами появившегося из воздуха и убежавшего наружу молодого лича. Раз я лишился свитков с заклинаниями и приличной одежды для мага, то для реализации моего плана "Б" мне потребуется пет. Питомец. Боевой соратник, который плечом к плечу будет сражаться рядом со мной во всех моих битвах. Надежная опора, оказывающая мне помощь и поддержку. Верный товарищ, который не бросит тебя, в какую бы неприятность ты не вляпался бы. Лучше всего, если это будет белый медведь.

Обычно маги берут себе в питомцы или солнечного зайчика, или сову. Будь у меня такая возможность, я бы взял

солнечного зайчика, светляка. Они увеличивают магический урон своего владельца на 25%. Но эти петы доступны только магам Светлой стороны. А Темная сторона вынуждена довольствоваться совой. Сова увеличивает на 25% мудрость своего хозяина. Да-да, не количество маны, а именно показатель характеристики "Мудрость". Я говорил уже, что лич-маг это много, много, много маны? Представьте себе, сколько маны прибавляет личу сова в качестве его питомца. Но мне сова ни к чему. Я по-прежнему не собираюсь прокачивать мудрость, в этом отношении мои планы не изменились. Есть масса других питомцев, обладающих привлекательными для меня способностями.

Еще один лич появился на свет в этом пропахшем тленом склепе и убежал знакомиться с чудесным, полным сюрпризов миром. Я поднялся и пошел вслед за ним. Где там выполняют первый квест? Кого там надо убить? Что там на этот счет в было на форумах сказано? Крысы? Опять крысы... Никуда от них не деться. Даже нежити житья от них нет, извините за каламбурчик.

Квест на убийство крыс я брать не буду, ни к чему мне это -- кроме опыта там ничего не дают, а опыт мне как раз и не нужен. Наоборот, чем меньше опыта, тем лучше, а то не успею до пятого уровня скопить деньжат на пета. А пет -- удовольствие дорогое. Самый дешевый не меньше пяти золотых монет стоит. А белый медведь так все пятьдесят. Столько мне, конечно, не накопить до пятого уровня.

- Эй, Эвери, привет! Ты куда дел тогу? - возле меня остановился вампир.

- Пропил, - ответил я. Открыл его инфу. 1-й уровень, разбойник, ник -- Кровавый Жан-Жан. Француз, наверное. Здесь, в игре, определить кто из какой страны нельзя. Только по косвенным признакам можно догадаться. Или если он сам раскроет эту инфу. Каждый игрок говорит со всеми на своем родном языке и слышит всех на своем родном языке. На это дело разработчиками поставлен специальный ИскИн. И на форуме то же самое -- все пишут на своем языке, а форумный ИскИн уже переводит для каждого игрока все сообщения на тот язык, который он указал при регистрации персонажа.

- Сильный ход, - улыбнулся Жан-Жан. - Ты сюда на крыс пришел охотиться? По квесту? Давай вместе охотиться. Там дальше, - он указал на дальний конец кладбища, - крысы третьего уровня. Одному с ними не справится, а вдвоем мы сможем их валить. Я танковать буду. За них опыта больше дают. Не то что здесь - только первого уровня крысы.

- Не, спасибо за предложение, но я привык в одиночку охотится.

Тоже мне танк. Из разбойника танк, как из меня балерина.

- Ну как хочешь. Надумаешь -- зови. Я тут неподалеку буду, - он выхватил нож и побежал к разоренным крысами могилам.

Надо будет тоже потом ножами обзавестись. Все равно мне навык владения ножами и кинжалами нужен будет. Но это -- потом. Сейчас пока одной магией обойдусь.

Я открыл рюкзак. Что тут у нас есть? Как-то пока было недосуг даже в рюкзак заглянуть -- для моего главного плана ничего нужного там не было. А сейчас ситуация изменилась и надо бы провести инвентаризацию.

Ага, камень возврата. Нельзя продать. Нельзя выбросить. Нельзя потерять. При смерти не выпадает из рюкзака. Место не занимает. Ничего не весит. Ну, это понятно. Этот камень привязываешь к выбранному месту и раз в сутки ты можешь вернутся в него из любого другого места игры, хоть с края света.

Что еще у нас есть... Карта. Тоже не продается, не теряется, не выбрасывается, место не занимает, веса не имеет. Посмотрим. Нда, не густо -- на карте мира все было окрашено белым цветом, только контуры материков и островов просматривались. Приближаем. На карте Кенола всего две маленькие точки открытых территорий -- солнечный Альбасете и городок Некровилль, неподалеку от которого и расположена эта локация для новичков. Пешком до Некровилля минут пятнадцать идти. Приближаем. Некровилль тоже плохо просматривается, только контуры, его еще надо исследовать. Ну, это просто. Карта сама рисует все близлежащие окрестности мест, в которых ты побывал.

Смотрим дальше. Денег нет ни копейки, это я и так знал. Оружия нет, вещей нет, свитков нет, эликсиров нет. Ничего нет. Кроме книги заклинаний. С книгой все то же самое -- нельзя потерять, выкинуть, продать и так далее. Посмотрим какие у меня есть доступные заклинания.

Открываю на закладке магии Огня. Всего одно заклинание:

"Заклинание: Огненная стрела (Магия Огня). Урон: 10 - 12. Мана: 5.

Время на применение: 1,5 секунды. Задержка: 1,5 секунды".

А что там в других магиях? Я быстро перелистал книгу заклинаний. Воздушная стрела, водная и каменная. Это из стихийных магий. Везде по одному заклинанию, все заклинания требуют пять единиц маны, а вот урон чуть послабее, чем у огненной стрелы, всего 8-10 единиц.

Я раскрыл книгу на странице магии Смерти. Здесь уже два

доступных мне заклинания:

"Заклинание: Стрела праха (Магия Смерти). Урон: 14-15. Мана: 5.

Время применения: 1,5 секунды. Задержка: 1,5 секунды".

"Заклинание: Щит Смерти (Магия Смерти). Мана: 10. Эффект: создает магический барьер вокруг мага, поглощающий наносимый магу урон в пропорции - 2 единицы маны за 1 единицу урона".

Понятно. Маны у меня всего на два атакующих каста, что стихийной магией, что магией Смерти. Последняя, конечно, покруче будет, но в данном случае это не важно.

Значит, заклинания пока не используем, бережем ману. Пригодится для критических случаев, если вдруг надо будет жизнь спасти или моба убить на расстоянии. А пока буду действовать кулаками. Надеюсь, моей силы хватит на крысу первого уровня.

Я двинулся в сторону участка кладбища, на котором крысы разоряли могилы, внимательно посматривая по сторонам. Крысы в этом мире настолько злобные существа, что всегда находятся в состоянии агрессии. Многие монстры агрессивны, я бы даже сказал, большинство. Но обычно они не нападают на тех, кто гораздо выше их уровнем. А крысы агрятся на всех. Будь ты хоть тысячного уровня, если попадешь в зону агрессии крысы первого уровня, она на тебя нападет. Ты ее щелчком можешь расплющить, но она все равно на тебя нападет.

"Ваше умение "Наблюдательность" улучшилось .
"Наблюдательность" +1. Всего: наблюдательность 4/10".

А вот и первая крыса. Я быстро просмотрел ее инфу:

"Серая крыса.
Уровень: 1. Сила : 2. Ловкость: 1. Здоровье: 10. Урон: 2-3".

Вполне мне по силам. Я осторожно стал подкрадываться к крысе. Лучше я атакую ее первым, чем она меня. Но вот только фокус не удался. Почувствовав меня, а может услышав мои шаги, крыса развернулась и бросилась на меня.

"На Вас напали. Вам нанесен урон.
Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 18/20".

Больно. Но не так больно, как если заживо сгореть в огне. Терпимо. Но все равно, надо будет все-таки уменьшить чувствительность. Я нанес удар кулаком.

"Вы нанесли урон: серая крыса. Урон: 2. Здоровье: 8/10"

Отлично. Еще удар.

"Вы не попали по: серая крыса".

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 16/20".

"Вы не попали по: серая крыса".

Да что же это такое. Если так будет и дальше продолжаться, то мне опять предстоит возрождение в склепе. Погибнуть от руки, то есть, от зубов крысы первого уровня! Да меня же все нубы засмеют.

Я усиленно замолотил кулаками, не обращая внимание на мелькавшие перед глазами системки. Хорошо хоть на удары кулаком нет никакой задержки. У крысы задержка на укусы была, но она, в отличие от меня, не промахивалась. А у меня на одно попадание три-четыре промаха.

Мы обменялись с крысой несколькими ударами. Нет, такое положение дел начинает мне нравиться все меньше и меньше. Я быстро сфокусировал глаз на последних системных сообщениях.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 8/20".

"Вы нанесли урон: серая крыса. Урон: 2. Здоровье: 4/10"

Так дело не пойдет. Мне нужна победа, а то моя уверенность в своих силах, итак пошатнувшаяся в последнее время, упадет ниже плинтуса. Проиграть свой первый бой, это не просто позор, это отпечаток на всю дальнейшую игровую жизнь. Я открыл книгу заклинаний. Магия Огня. Заклинание "Огненная стрела". Быстро просчитываю ситуацию. Время на каст -- 1,5 секунды. Урон -- 10. Крыса кусает меня примерно один раз в секунду. Успеваю!

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 6/20".

"Вы применили заклинание "Огненная стрела". Мана: -5. Всего: мана 5/10.

Вы не попали: серая крыса".

Да что же это такое! Еще раз! Должен успеть.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 4/20".

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: -2. Всего: 2/20".

"Вы применили заклинание "Огненная стрела".

Вы нанесли урон: серая крыса. Урон: 4. Здоровье: 0/10".

"Вы победили! Вы получаете опыт: 5. Всего: 5/100. До следующего уровня: 95".

"Поздравляем! Вы получаете Достижение "Убийство серой крысы".

Ура! Ура! Я рухнул на землю, взбив небольшое облачко серой пыли. Все-таки я ее сделал. В последний момент. На волоске все висело. Не думал, что будет так сложно. А ведь мне еще и повезло -- я и вторым заклинанием мог промахнуться. Вероятность промаха при применении заклинания должна быть примерно такая же, как и при ударе кулаком. Навыков то нет ни того, ни другого.

Похоже зря я пожадничал и не взял навыки на оружие. Хотел опыт сэкономить на квестах, взять их после пятого уровня, когда завершу все свои намеченные дела. Такими темпами я его долго брать буду.

Я встал на ноги и нагнулся над трупиком крысы.

"Вы нашли: хвост серой крысы. Вес: 1. Цена: медный талер -- 2шт.".

Всего два медяка. Значит, скупщик купит его у меня за один медяк. Для того, чтобы заработать 5 золотых мне надо убить пятьдесят тысяч крыс. За одну крысу дают 5 единиц опыта. Так, это получается... этот получается... это получается, что я возьму пятый уровень, убив 3420 крыс. С одной стороны -- плохо. За такое количество хвостов мне дадут всего 34 серебряных талера и 20 медяков. А с другой стороны, не так уж и плохо -- помимо хвостов, которые падают с каждой крысы, иногда, и не так уж редко, с них падают крысиные шкурки. Каждая третья, а то и вторая, крыса принесет мне одну шкурку. А шкурка стоит уже пол-серебряного, а значит я получу за нее у торговца 25 медяков. А всего это будет уже около двух с половиной золотых.

С хвостами почти три золотых получается.

А вот про убитое на это время даже думать не хочется. А с учетом времени, которое я потрачу на восстановление здоровья и маны, можно сразу ставить крест на этой затее. Это долгие,

долгие месяцы. Ползти столько времени до пятого уровня? Бред! Хотя, есть и плюс - смогу медитацию прокачать.

А сколько смертей мне предстоит?

Как же все-таки плохо, что он поменял имя. Как бы легко я пронесся по начальным уровням.

Надо идти к наставникам и брать квесты на оружие.

Я направился в сторону храма. Оружие будет резать количество опыта, даваемое за убийство монстров. Чем больше вещей на тебе одето и чем дороже они, тем меньше опыта дают за убийство. Выполнив квесты, я сразу прыгну на второй уровень. Разница в уровнях тоже режет опыт. На втором и третьем уровнях, может это и не скажется. А на четвертом разница будет в два уровня, уже должны скостить часть опыта. Ну и, самое главное, на что я надеюсь, так это на то, что из крыс будут вываливаться не только хвосты и шкуры. Вещи тоже должны падать. Дешевые, не дороже десяти серебряных талеров. Но для меня это целое богатство в моей ситуации.

Дойдя до заброшенного храма, я, не обращая внимания на насмешки по поводу моего вида, сразу направился к уже знакомому мне личу, наставнику магов.

- Учитель, - обратился я к личу, слегка поклонившись, - для дальнейшего развития мне необходим научиться пользоваться посохом. Не могли бы вы передать мне этот навык.

Наставник окинул меня оценивающим взглядом, остановил его на моей единственной одежде - белоснежной набедренной повязке, которой одарили меня боги при воскрешении - и покачав головой, сказал:

- Ты решил удивлять меня каждый раз, когда приходишь ко мне? В прошлый раз ты, будучи магом, пришел сюда переполненный силой, как какой-нибудь молотобоец. Сейчас ты где-то потерял свою одежду и красуешься передо мною в одной набедренной повязке. Возьми эту мантию, одень ее и не позорь больше расу личей.

"Вам предложили: мантия. Класс: Обычный. Вес: 5. Прочность: 70/70. Требования: уровень 1, класс "Маг". Свойства предмета: броня +1.

Желаете получить этот предмет?

Да/Нет".

Естественно, да. Я подтвердил свое согласие, получил мантию и сразу одел ее. И почувствовал себя гораздо увереннее. Все-таки ходить в одной набедренной повязке, которая появляется на герое каждый раз, когда он теряет все свои вещи,

было не совсем уютно. Да и эта мантия внешне выглядела куда презентабельнее прежней ученической тоги, хотя характеристики у нее были точно такими же.

Лич дождался, когда я одену новую одежду, оглядел меня, при этом мне почудилось некоторое одобрение в его зеленоватых глазах, и сказал:

- Для приобретения навыка владения посохами тебе необходимо пройти тренировку. Возьми этот посох и ступай на тренировочный полигон, он находится позади храма. Опробуй посох на манекенах и возвращайся ко мне.

"Вы получили задание "Тренировка владения посохом и жезлом". Вам необходимо пройти на тренировочный полигон и не менее десяти раз использовать на тренировочных манекенах заклинание, содержащееся в посохе.

Награда: 50 опыта, посох ученика некроманта. Штраф: отсутствует. Время: неограниченно.

Вы согласны принять задание?

Да/Нет".

Разумеется, да. За этим я сюда и пришел.

"Вы получили: посох ученика некроманта. Класс: Обычный. Вес: 10. Прочность: 5000/5000. Урон: 1-2. Встроенное заклинание: "Стрела праха", 5000 шт., урон: 5.

Требования: класс "Маг", раса "Лич", уровень 1".

Не плохо. Заклинание в три раза слабее такого же заклинания из книги, но это нормально для посоха такого уровня, так и должно быть. Зато долговечности надолго хватит. Эх, такую бы долговечность, да Легендарным вещам. Но, увы, это только первому оружию дается такая долговечность. Обычно игроки и на четверть не успевают ее уменьшить. Выбрасывают. Вырастают из этих штанишек. Подбирают себе новое оружие, по уровню.

Я рванул на полигон, забыв даже поблагодарить наставника. Ничего, вернусь, поблагодарю.

На полигоне несколько десятков личей махали посохами, пуская стрелы праха в стоявшие в метрах двадцати от них мишени. На соседней площадки вокруг манекенов прыгали вампиры, а еще чуть дальше тренировались рыцари смерти. Последних было особенно много, сотен пять, не меньше. Популярный класс.

Как-то тут тесновато. Я прикинул, по моим впечатлениям в этой локации сейчас находилось не менее пяти тысяч новичков. И

это только одна из многих нубских локаций. И все они, если судить по этой, рассчитаны на одновременное пребывание в ней максимум двух тысяч игроков. Наплыв желающих играть в "Битву богов" увеличивается.

Я встал напротив мишени и, направив на нее посох, активировал встроенное в него заклинание. Стрела праха улетела куда то в сторону. Не обращая внимания на промахи, я выпустил все десять стрел, дважды попав в мишень, и проверил состояние посоха. Прочность снизилась на десять единиц. Каждое применение встроенного заклинания уменьшает долговечность посоха на одну единицу. Интересно, а если просто бить посохом, как будет снижаться его долговечность? Тут уже не должно быть такой прямой зависимости.

Я побежал обратно к наставнику и спустя полминуты, растолкав кучковавшихся возле него игроков, доложил:

- Учитель, задание выполнено.

"Вы выполнили задание "Тренировка владения посохом и жезлом".

Вы получаете: 50 опыта, посох ученика некроманта".

- Подойди ближе, - сказал лич.

Легкое касание моей головы и новые системки.

"Вы освоили навык "Владение посохами и жезлами".

Теперь Вам доступны новые умения.

Вы получаете статус -- Ученик Школы посохов и жезлов".

И снова, не успел я закрыть системное окно, как услышал предложение наставника:

- Ты освоил навык владения посохами и жезлами. Этот навык позволяет магам получить умение "Концентрация". Желаешь ли ты овладеть этим умением?

- Конечно, учитель, - удивленно произнес я.

"Вы получили умение "Концентрация" (пассивное).

Теперь вероятность промаха при применении заклинания становится меньше.

"Концентрация" +1. Всего: 1/10.

Вероятность промаха при использовании заклинаний уменьшена на 10%".

- Спасибо, учитель, - я поклонился наставнику уже гораздо ниже. Он мог не предлагать мне изучить это умение и тогда мне

пришлось бы самому просить его об этом. В этом случае наставник мог заставить меня сначала выполнить квест на получение умения, а квест -- это опыт, который мне сейчас ни к чему. А так я нежданно-негаданно приобрел полезнейшее для мага умение. Почему-то, этот лич меня выделил из общей массы.

Я открыл его инфу и посмотрел на свою репутацию.

Ого! "Благосклонность". А ничего ведь не делал специально. Всего-то выбился пару раз из общей массы. Неужели, опять белая полоса? О, мама миа, как я по тебе соскучился! Как давно я тебя не видел!

Так, половина дела сделана. Теперь вторая половина. Я осмотрелся по сторонам, выискивая нужного мне НПС.

В нише у окна, прикрытый полуистлевшей от старости занавеской стоял вампир. Сразу и не заметишь. Если бы не небольшая кучка игроков перед ним, я бы его и не увидел. Судя по неприметной одежде, это явно наставник класса воров. Он же обучает и навыку владения ножами и кинжалами. Я подошел к нему:

- Наставник, я хотел бы научиться владеть ножами и кинжалами.

Вампир молча окинул меня пристальным взглядом. Бррр, я аж поежился. Похоже, с одного взгляда он получил информации обо мне больше, чем я сам о себе знаю.

Получив задание от вампира, а заодно и медный кинжал с уроном в две единицы и прочностью в тысячу единиц, я опять побежал на полигон. Поскакал вокруг манекена, потыкал его ножом пару десятков раз и побежал сдавать задание.

"Вы выполнили задание "Тренировка владения ножом и кинжалом".

Вы получаете: 50 опыта, деревянный нож".

"Вы освоили навык "Владение ножами и кинжалами".

Теперь Вам доступны новые умения.

Вы получаете статус -- Ученик Школы ножей и кинжалов".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень!

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Поклонившись в благодарность вампиру, я отошел в сторонку и открыл окно информации о персонаже. Так, надо его настроить, чтоб удобнее было. Убираю расовые и классовые особенности -- они уже не изменятся, нечего им маячить передо

мной. Вторичные характеристики тоже убираю. Достижения тоже задвигаю подальше. Там у меня сейчас только одно достижение, убийство серой крысы, а скоро такие достижения займут несколько страниц и они только мешаться будут при просмотре инфы. Умения пока оставлю. Итак, что у нас получается?

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 2.
Опыт: 105/500 (до следующего уровня -- 395).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: отсутствует.
Раса: лич (нежить).
Класс: маг.
Специализация(0/2): не выбрано.
Профессия(0/2): не выбрано.
Характеристики (основные):
сила -- 5,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 5.
Свободных очков для распределения -- 5.
Текущее состояние:
сила -- 5,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 5,
физический урон -- 2-3,
грузоподъемность -- 70,
мана -- 10/10,
здоровье -- 22/22,
защита от урона -- 2,
Навыки (6/10):
1. Магия Смерти, Ученик.
2. Магия стихий:
- магия Огня, Ученик,
- магия Воды, Ученик,
- магия Земли, Ученик,
- магия Воздуха, Ученик.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
4. Слияние с огнем.
5. Владение посохами и жезлами, Ученик.
6. Владение ножами и кинжалами, Ученик.

Умения:

"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) - 10/10.

"Наблюдательность" (пассивное) - 4/10,

"Медитация" (активируемое) -- 1/10,

"Скалолаз" (пассивное) -- 1/10,

"Иммунитет к огню" (пассивное) -- 1/10,

"Концентрация" (пассивное) - 1/10.

Не понял! Что это за навык "Слияние с огнем"? Откуда он взялся? Я обновил окошко с информацией. Все то же самое. Опять этот навык "Слияние с огнем".

Что за ерунда вообще происходит? Откуда у меня взялся лишний навык? Мне он совсем не нужен. У меня каждый навык расписан. Каждый на вес золота. На каждый навык завязаны определенные планы и надежды.

Надо посмотреть все системные сообщения, может я пропустил что-то.

Порывшись в настройках, я нашел место, где хранятся все системные сообщения и вывесил окно с ними перед собой. Прилично уже у меня системок набралось, всего второй уровень, а их уже на пару страниц накопилось. Я стал просматривать все системные сообщения подряд, пока не наткнулся на то, что искал.

"Вы приобрели навык "Слияние с огнем".

Теперь Вам доступны новые умения.

Для изучения умений обратитесь к Первосвященнику Храма Огня.

Внимание! Овладение навыком "Слияние с огнем" автоматически открывает умение "Иммунитет к огню" (пассивное)".

Попялившись, как на новые ворота, некоторое время на это сообщение, я закрыл инфу о персонаже и задумался. Вот так подарочек подкинули мне добрые и радушные жители Альбасете.

Появление у меня этого незапланированного навыка ломало весь мой план. Все десять навыков были хорошо продуманы и ни одного лишнего, которым можно было бы пожертвовать, среди них не было. Каждый был необходим для осуществления моих замыслов.

В информации о персонаже из десяти ячеек, предназначенных для иконок с изображениями навыков, четыре отводилось мною под владения магией и оружием.

Навык "Книжник", ключевой в моих планах, позволял

получать 5 единиц маны за каждую единицу основной характеристики "Интеллект".

"Умник" удваивал показатель интеллекта и тем самым практически удваивал мое количество маны - характеристику "Мудрость" я увеличивать не собирался и прирост маны у меня будет происходить лишь за счет роста характеристики "Интеллект". Именно поэтому я с легкостью отказался от навыка "Мудрец", удваивавшего показатель мудрости. Также я отказался и от навыков "Силач", "Ловкач" и "Строение тела", удваивавших, соответственно, силу, ловкость и выносливость.

Навык "Притяжение маны" открывал пассивное умение "Экономия маны", которое сокращало расходы маны при применении заклинаний на 5% за каждый уровень умения, давая возможность вдвое уменьшить расходы маны при достижении десятого, максимального уровня. Без этого умения мне потребуется взять в два раза больше уровней для того, чтобы использовать самые сильные заклинания, вроде "Испепеления" из магии Огня, или "Ауры Смерти" из магии Смерти, требующих колоссальных затрат маны. В дальнейшем, навык позволял изучить активируемое умение "Прилив сил", восстанавливающее до 20% маны в течение короткого промежутка времени, и еще ряд полезных для мага умений.

Навык "Тайное преимущество" открывал умение "Изменчивая сила магии", позволяющее в два раза увеличить силу заклинаний за счет двойного расхода маны, а также умение "Сокровенная сила магии", которое наоборот, уменьшало силу заклинаний, снижая при этом расход маны.

Навык "Удача" можно было получить случайно, без всяких учителей, просто найдя подкову или четырехлистный клевер. Или нанеся удачный удар в бою. Или выгодно продав случайному торговцу давно залежавшуюся ненужную вещь. За каждый уровень умения "Удачливость", открываемого этим навыком, шанс удачи при применении заклинания или нанесении удара возрастал на один процент. Максимальный уровень - десятый. Десять процентов, это не много, но если повысить свою репутацию у бога-плута Ренда, входящего в пантеон Хаоса, то этот бог одарит тебя еще пятнадцатью процентами удачи. А 25 процентов, то есть удача на каждом четвертом ударе или заклинании, это уже не мало. Ведь удачный удар или заклинание в четыре раза увеличивали наносимый урон.

И обязательный для любого здравомыслящего игрока навык "Обучение". Помимо того, что этот навык позволял ускорить обучение профессиям, он на 1% за каждый уровень открываемого им умения "Обучаемость" увеличивал получаемое игроками

количество опыта как за убийство мобов, так и за выполнение квестов. Раскаченный до десятого уровня навык увеличивал получаемый опыт на 10%, что может и не существенно для начальных уровней, но на уровнях выше 200-го выливалось в миллионы единиц. А это дни, недели, а потом и месяцы игрового времени. Как же кусали себе локти игроки трехсотых уровней, которые не взяли себе этот навык.

Было немало и других навыков, от владения которыми я бы не отказался, но мест для них уже не было. Тот же навык "Строение тела", увеличивающий выносливость, или "Здоровяк", удваивающий уровень здоровья. Эти два навыка, в совокупности с двумя полностью прокаченными божественными репутациями увеличивали, например, уровень здоровья Вальда с 10 тысяч единиц, хитпойнтов, до 160 тысяч хитпойнтов, хитов, как называли их игроки в обиходе. И это без учета бонусов за каждые пятьдесят единиц основных характеристик, а также без всяких бафов, эликсиров и модификаторов одетых на Вальда вещей. А с учетом бонусов, модификаторов и всевозможных бафов уровень здоровья Вальда достигал миллиона единиц. И это при прокаченном умении "Регенерация в бою", позволяющим регенерировать 1% здоровья каждую секунду, и прокаченной до уровня "Восхищение" третьей божественной репутации, удваивающей эффект регенерации.

Не менее эффективные и сбалансированные навыки были у КоленВала, героя Валерки Калёнова. Совокупность грамотно выбранных навыков, прокаченных умений и пара божественных репутаций позволяли ему за одну комбинацию ударов наносить упакованной в лучшую броню туше Вальда от 15000 до 50000 единиц урона в секунду. И это будучи на двадцать уровней ниже Вальда.

Любой дисбаланс в навыках снижал эффективность героя на порядок.

Вот почему я так оторопело смотрел на подкинутый мне гостеприимным Альбасете сюрприз. Это катастрофа. Очередная катастрофа, постигшая меня за два дня игры. Этот нежданный негаданный навык "Слияние с огнем" портил мне всю картину. Хоть бросай героя и регистрируй нового. Такие вот блуждающие навыки герои получали не у конкретных, давно всем известных вендоров из числа НПС, к которым приходишь сознательно с целью получения определенного навыка, а случайно, вне зависимости от желаний и намерений игроков. Конечно, так просто ни с того, ни с сего такой навык не свалится тебе на голову, нужны определенные обстоятельства. Но заранее предсказать, что за обстоятельства, где и как они будут

происходить, было очень трудно. Намеренное воссоздание ситуации, при которой был получен тот или иной блуждающий навык, гарантированного результата не давало.

Я погрузился в апатию. Не радовало даже приобретение умения "Игнорирование огня" От того настроения, в котором я пребывал несколько дней в предвкушении начала игры, не осталось и следа. Делать ничего не хотелось. Я вяло открыл игровой портал, нашел страницу форумов и начал поиск информации о полученном навыке и открываемых им умениях. Надо хотя бы узнать, что они собой представляют.

К моему удивлению, информации об этом навыке было немного. Казалось бы, при количестве игроков в девяносто миллионов случаи, подобные произошедшему со мной, должны происходить довольно часто. И они происходили. Кого-то, как и меня, сожгли на костре, кто-то сгорел в пылающем доме, кто-то держал строй в первом ряду во время битвы и попал под заклинание вражеских магов "Огненная стена", но не покинул свое место в строю, пока полностью не сгорел. Случаев гибели в огне было, в общем, довольно много. А вот случаев получения навыка "Слияние с огнем" - мало, непропорционально мало. Единственное логичное объяснение этого факта, которое пришло мне в голову, сводилось к следующему - большинство случаев гибели в огне произошло с игроками, у которых уже было освоено максимальное число навыков и для нового навыка банально не было места.

Еще меньше было случаев, когда бы кто-то полностью прокачал открываемые этим навыком умения. И общее мнение тех, кто все-таки довел эти умения до десятого уровня, сводилось к мысли, что они не стоят того, чтобы из-за них тратить целый навык.

Как сказал об умении "Иммунитет к огню" один из игроков, прокачавший его полностью: *"., на десятом уровне умения ты становишься полностью невосприимчив к магии огня, но я и с помощью умений "Сопротивление магии" и "Сопротивление огню", бафов и банки с эликсиром могу поднять свой резист к огню до 95%. Так зачем мне тратить целый навык ради каких-то 5%?"*.

Поискал другие умения, которые можно получить у Верховного жреца огнепоклонников. Нашел одно, на первый взгляд неплохое, но почитав отзывы о нем, только еще больше расстроился. Особо восторженных отзывов не было, а те, кто прокачал это умение по максимуму, вообще высказывались о нем с большой долей скепсиса. Вот, что писал об умении "Подавление защиты от огня" один из магов: *"Вещь неплохая. Реально резист подавляет до нуля. Жжешь все что движется и не движется. Но*

весь прикол в том, что урон от того же "Испепеления" при полном подавлении резиста все равно меньше, чем урон от заклинания такого же уровня из магии Смерти по противнику со стандартными 25% резиста к этой магии".

Этого следовало ожидать. Заклинания магии Смерти в полтора раза эффективнее заклинаний стихийной магии. В моих планах магии Смерти предоставлялась роль первой боевой магии, основной ударной силы. А дополнительной атакующей силой можно было взять уже какую-либо из стихийных магий. На тот случай, если моим противником вдруг окажется боец с высоким сопротивлением магии Смерти. Или вовсе с иммунитетом к ней, как те же рыцари смерти.

Магия Огня - самая сильная из стихийных магий. Скорее всего, ее бы я и взял второй атакующей, но это не значит, что я готов потратить ради этого один из навыков.

В общем, ничего утешительного для меня не было. В расстроенных чувствах, я вышел из игры и вылез из капсулы. Прошелся бесцельно по квартире, заглянул в холодильник. Есть не хотелось. Плюхнулся на кровать и задумался.

Зря я, наверное, отдал все деньги бате. Можно было вложить какую-то часть в нового перса. Купил бы три божественных репы, шмотки, нужные свитки с заклами. Потратил бы миллион на это, ну пусть полтора или даже два, но осталось бы еще целых семь миллионов. Живи себе и радуйся жизни. Зато твой перс по уровням пер бы как танк. Вон, Вальд уже 319-й уровень взял. Когда я его продавал, у него и половины опыта для перехода на следующий уровень не было. И вот на тебе, не прошло и двух недель, как уже новый уровень.

Я достал мобильник и глянул пропущенные звонки. Надо же, Ирка звонила. Четыре раза за два дня. Как раз, когда я был в виртуале. Кстати, надо будет подключить телефон к капсуле, настроить на прием звонков не выходя из игры. Очень удобно, в прошлой моей капсуле такого сделать было нельзя. Позвонить ей, что ли? Как-то я совсем о ней не вспоминал последние дни. В Коктебеле, когда с девчонками развлекался, вспоминал, а здесь нет. Остыло все. Покрылось пеплом и травой заросло. Не буду ей звонить. И номер удалю ее. Потом.

Один пропущенный от Валерки. А вот ему я позвоню.

- Привет! Как дела?

- А, привет... Потихоньку дела, - пробурчал Валерка. - А у тебя? Как там успехи в игре с новым персом?

- Нормально. А ты чего такой недовольный?

- Да, я в игру нырять собирался, твой звонок меня уже, считай, из капсулы вынул. Давай, говори быстрее, что хотел. Мне

качаться надо. Хочу побыстрее 300-й уровень взять.

- Зачем побыстрее?

- Тоже перса продам. Сейчас в игре хрен знает, что творится. Скупают персов пачками. Чувствую, грядут большие перемены. Надо тоже под этот шумок бабла срубить. Пока все не успокоилось.

- Ну, так сейчас продай. Зачем тянуть до трехсотого? Там у тебя всего-то два уровня разница.

- Один уровень. Я уже 299-й. За неделю хочу трехсотый взять.

- Не получится. За неделю анриал.

- Успею. Меня тут доны паровозят. Втроем данж чистим. Им весь дроп, а мне только моя экспа. А мне, кроме опыта, больше ничего и не надо. За неделю вполне реально уровень взять, я посчитал.

- Думаешь, сильно больше за трехсотого дадут?

- Конечно, дадут. Триста уровней - это психологический барьер. Это я тебе, как финансист говорю. Цена сразу взлетает процентов на двадцать-тридцать. А то и больше. Ладно, полезу я в кокон. Окей?

- Давай, воюй.

Я отключился от разговора и еще раз просмотрел список пропущенных звонков.

От родителей звонка не было. Позавчера только разговаривали. Сейчас у них там забот невпроворот. Нет, не зря я бате деньги отдал. Я ведь не настолько богатенький, как этот Георг Наварра. Я всего лишь скромный миллионер. Был. На моем месте вкладывать реал в игру - чистое безумие. Сколько же, интересно, он в Вальда вложил?

Я включил ноутбук, дождался загрузки и открыл окно с информацией о Вальде. Вот еще один пример грамотного и сбалансированного подхода. Вальд... Нет, не Вальд. Уже не Вальд. Георг Наварра не стал прокачивать дальше начатую мною четвертую репу. Не посмотрел на то, что она, даже прокаченная менее, чем на два уровня, все равно влияет на стоимость новых репутаций, и, само собой, не в строну удешевления. Вместо нее он прокачал три новые репы с нуля. Удвоил показатели мудрости и интеллекта. Теперь у него 600 единиц мудрости и 200 интеллекта. Если раньше мне, при моих трех сотнях мудрости, хватало маны на пятнадцать лечений, то ему теперь доступно, в зависимости от его шмота, минимум тридцать хилов за бой. Плюс регенерация маны восстанавливает 1% в секунду, а это еще пара-тройка хилов. И если я за один раз исцелял Вальда на 5% от его здоровья, то Георг Наварра, с учетом повышенного в два раза

интеллекта и третьей приобретенной божественной репутации, удваивающей силу магии, сможет исцелять себя на 20% за один раз.

А учитывая тот эпический комплект, который я разглядел на нем в Альбасете, у него общее количество здоровья под бафами и эликами должно быть не менее двух миллионов хитов, а я так подозреваю, что там и все три миллиона будет. И, соответственно, 20% от его здоровья это около четырехсот тысяч хитпойнтов. Минимум. А там ведь и реген еще 2% от уровня здоровья в секунду. Ну, и как убить такого?

А ведь есть еще и защита, режущая любой входящий урон, как физический, так и магический. Та тысяча с лишним единиц выносливости превращалась, с учетом навыка "Строение тела" и божественной репутации, почти в четыре с половиной тысячи, что давало более двух тысяч единиц защиты. И еще 20% защиты прибавляла недокаченная репа.

Эх, Наварре еще бы и урон повысить, а то для такого навороченного персонажа семь сотен единиц силы, включая и полученную от навыка "Силач", маловато будет. Тогда бы Наварра точно смог бы один заменить целый рейд, сочетая в себе и танка, и лекаря, и дамагера.

Интересно, если бы я смог реализовать свою стратегию развития, как бы закончилась наша с ним встреча, когда мы хотя бы примерно сравнялись бы в уровнях?

Зазвонил телефон. Я взял мобильник, посмотрел на входящий номер и иронично хмыкнул.

- Привет.

- Привет.

Недолгое молчание, а потом вопрос:

- Обиделся?

- Нет.

Опять молчание.

- А почему не звонил? - спросил недоверчивый голос. - Два месяца от тебя звонков не было.

- Но ведь и ты мне не звонила.

- Я на летней практике была. В Берлине. А потом на две недели к своим в Самару уезжала.

- Понимаю. Было не до звонков.

Опять помолчали.

- Может, встретимся?

Тут я задумался. Можно и встретится. Почему бы и нет. Ирка девчонка красивая. И умная. С ней не скучно. Только вот никуда идти не хотелось. Настроение было не для свиданий.

- Ну, не знаю...

- У тебя что-то случилось, Сережа? - Тревога в голосе.
- У меня? Нет. С чего ты взяла?
- Голос у тебя какой-то... С родителями все в порядке?
- С родителями все в норме. Они сейчас в Риме.
- Так ты один сейчас дома?
- Один.
- А почему голос такой... апатичный?
- А, да это в игре проблемы. Не складывается что-то.
- Все играешь?
- А что еще делать?

Несколько секунд тишины и потом осторожное:

- Может, я приеду?

Еще несколько секунд канули в вечность.

- Приезжай.

Надо бы угощение какое-нибудь на стол выставить, да лень что-то в холодильнике копаться. Придет, сама разберется. А храм этот... Храм Огня, он на другом материке находится, на южном - на Ченроде. В жерле вулкана. Месяц пути, если вместе с паломниками добираться. Можно, конечно, и телепортом воспользоваться, прыгнуть до деревни огнепоклонников, что у подножия вулкана расположена, от которой и ведет лестница к Храму. Только, толку от этого будет не много - разговаривать с тобой никто не станет без положительной репутации. А если с паломниками весь путь пройти, то репутация сразу на два уровня, до "Симпатии", подпрыгнет. Только никто из игроков месяц на этот хадж не тратит. Все поступают хитрее.

Я открыл календарь и посмотрел на дату. Впереди еще целая неделя лета. И в игре тоже, время в игре синхронизировано с реальным. Паломники к Храму Огня достигнут своей цели в последний день месяца.

Каждый первый день каждого месяца желающие поклониться Духу Огня собираются в Нагоне, городе на южном побережье Левантийского океана, откуда в тот же день и начинают свой хадж. Пересекают океан на попутных судах, на это уходит около недели, а затем еще три недели бредут по пустыне, пока, в последний день месяца, не достигнут Храма. Перед завершающим паломничество переходом они делают остановку около небольшого озера, вокруг которого раскинулся оазис. От оазиса до деревни огнепоклонников шесть часов пути. Это последнее место, где можно присоединиться к паломникам и пройти вместе с их караваном остаток пути. Репутация в этом случае, конечно, не достигнет уровня "Симпатии", и даже "Благосклонности" не достигнет, но возможность начать разговор с огнепоклонниками, а затем и получить от них задание,

появится.

Правда, именно на последнем этапе на караван обычно нападают нобийцы из местных племен и, почему-то, стараются выбить именно тех, кто присоединился к каравану только в оазисе. Ну, тут уж как кому повезет. На возмущения игроков разработчики только делают удивленные глаза и говорят, что это чистая случайность. Ага, как же, случайность - раз за разом повторяется одно и то же. Но разработчиком понять можно - игроки ведь тоже делают круглые глаза и спрашивают "А что такого?", когда присоединяются к каравану только в оазисе.

А репутация огнепоклонников - вещь стоящая. Они и квесты дают достойные, и вещами торгуют Редкими. Именно Редкими -- с большой буквы, то есть теми, в характеристиках которых стоит класс - "Редкий". Такие вещи содержат по пять модификаторов, улучшающих характеристики персонажа или другие его параметры. А за выполненные квесты огнепоклонников вообще можно получить вещи класса "Уникальный", содержащие семь модификаторов. Только для того, чтобы огнепоклонники дали задание с наградой в виде Уникальных вещей, необходимо повысить репутацию до уровня "Доверие".

А если поднять репутацию до уровня "Дружелюбия", то уже можно получить квест от самого Верховного жреца огнепоклонников. И вот тут появляется очень высокий шанс отхватить Легендарную вещь, содержащую целых девять модификаторов.

Лучше Легендарных вещей только эпические. Двенадцать модификаторов и не просто модификаторов, а плавающих - дающих возможность регулировать их значения, увеличивая показатели одних модификаторов за счет снижения других. Можно вообще все модификаторы понизить, оставив только один, загнанный на заоблачную высоту. Такие вещи ни купить у НПС, ни выбить из монстров нельзя. Такие вещи можно получить только за выполнение глобальных квестов, которые выдают при репутации уровня "Восхищение" первосвященники основных божественных пантеонов.

У Наварры, наверняка, не только доспехи, щит и меч эпические, но и ювелирка тоже. Ее я не разглядел, не до того, знаете ли, на костре было. Но уверен, что и все восемь колец, и браслеты, и кулон, и серьги у него эпического класса.

Нда, нелегко будет такого завалить.

В дверь позвонили.

- Привет! - сказала Ирина, когда я открыл входную дверь, и закинула мне руки на шею. - Как же я соскучилась по тебе.

- Привет, проходи.

Ирина сделала вид, что не заметила моего хмурого взгляда, и весело защебетала, рассказывая про свою поездку в Берлин. Ну, прям такая вся из себя блондинка. Кстати, она блондинка. В смысле, волосы у нее выкрашены в блондинистый цвет. А так, она совсем не дура. И актриса хорошая. Запросто может прикинуться дурочкой, наивно похлопать ресницами, сделать ничего непонимающий вид. Вот, как сейчас. Щебечет, как ни в чем не бывало, будто ничего не случилось.

Понятно, чего добивается. Это она уже начала плести свою паутину, заманивать меня в свои сети. И ведь прекрасно знает, что я не устою, что она своего добьется. Да я, собственно, и не против. Сопротивляться не буду. Может, только для виду.

Так и получилось. Пока она щебетала без умолку и салат на кухне готовила (нашла же что-то в холодильнике, я и не подозревал, что из того, что я накупил, можно такое вкусное блюдо приготовить), пока ужинали, пока чай пили и печеньем с конфетами закусывали, я и не заметил, как она уже на моих коленях разместилась с таким естественным видом, как будто так и надо.

После затянувшегося поцелуя, она спросила:

- Надеюсь, ты мою ночнушку еще не выбросил?

Как раз в этот момент меня осенило. До этого момента я про огнепоклонников как-то отстраненно вспоминал, как будто ко мне это не имеет никакого отношения. А тут как будто что-то щелкнуло в голове и я воскликнул:

- Храм Огня!

- Что? - удивленно распахнула глаза Ира.

- Первосвященник! Ну, Верховный жрец огнепоклонников... У меня же квест! Он должен заговорить со мной, - с жаром объяснил я. - Ир, мне в игру надо. В капсулу.

Ирина несколько секунд с недоумением смотрела на меня, а потом как размахнулась и... Бац! Влепила мне пощечину.

Ох, чуть искры из глаз не посыпались. Вот и поговорили.

Вход!

4.******

Я вошел игру в том же месте, в котором ее и покинул - в локации для новичков, в храме, неподалеку от наставника воров. Интересно, даст он мне квест на умение обоерукого боя? Наверняка, даст, только вот и опыта за этот квест я получу немерено. Нет уж. Обойдусь пока без этого умения. И не только пока. Мне оно вообще ни к чему - воевать на ножах я не собираюсь, разве, что только в первое время, вынужденно. Совсем для других целей я взял навык владения ножами и кинжалами.

Настроение было боевое. От той апатии и пессимизма, что буквально захлестывали меня час назад, не осталось и следа. Я ведь совсем забыл про репутацию с огнепоклонниками и про квесты, которые они дают. И про самое главное -- у меня уже "Благосклонность" с огнепоклонниками.

Возможность побеседовать с первосвященником огнепоклонников и получить от него задание дорогого стоит. Да еще на таком мелком уровне. Чем меньше уровень, тем выше награда за квест. Нет, я, конечно, не собираюсь на втором уровне бросаться выполнять квесты огнепоклонников и их Верховного жреца. Но вот уровне на десятом это вполне можно будет попытаться сделать.

Обычно, для того, чтобы первосвященник какого-либо храма начал с тобой разговор, необходимо поднять соответствующую репутацию до уровня "Дружелюбие". Но бывали случаи, когда Верховный жрец давал задание и при уровне "Доверие". Редко, но такое случалось. В любом случае, попытка не пытка. Если жрец заговорит со мною, то он, перво-наперво, направит меня поклониться Духу Огня и вознести ему хвалу. А всем, кто проходит этот несложный ритуал, жрец дает задание посетить храмы других стихий и воздать почести их духам. А это значит, что я смогу без долгой и утомительной прокачки соответствующих репутаций получить задания от Верховных жрецов других стихий.

Опыта за такие задания давали много. Очень много. Не самые сложные квесты приносили в разы больше опыта, чем тяжелые, труднопроходимые задания других НПС. А помимо опыта давались еще и другие награды.

Бывали случаи, когда за выполненные квесты Верховный жрец выдавал полные комплекты Легендарок. А комплекты, помимо модификаторов отдельных вещей, дают еще и

дополнительные бонусы.

Иногда в качестве награды предлагались редкие элементы, ингредиенты, свитки. Иногда давали деньги. Много денег.

А еще был случай, когда игроку вручили набор из пяти эликсиров, навсегда увеличивающих каждую из основных характеристик на 10 единиц. Помню, на форуме тогда целая война разразилась по вопросу, что лучше - полный комплект из Легендарных вещей или увеличение навсегда всех характеристик. Лично я считаю, что лучше эликсиры. Легендарки все-таки хоть редко, но выпадают из монстров. И за выполнение квестов их можно получить. А вот эликсиры, увеличивающие навсегда характеристики героя, можно получить в "Битве богов" только двумя способами.

Первый - это купить на аукционе или напрямую у алхимиков Черные эликсиры силы, ловкости, интеллекта, мудрости или выносливости. Каждый эликсир навсегда увеличивал соответствующую характеристику на 10 единиц. Вот только такой эффект эти элики давали всего один раз. Последующие приемы этих эликсиров ни к чему не приводили. А стоили они на аукционе немало - по тысяче золотых за один эликсир.

Второй способ заполучить подобный эликсир - выиграть турнир на арене.

Думаете, это так просто - выиграть турнир? Совсем не просто.

Во-первых, такие турниры проводятся редко. Единоличные турниры - раз в месяц. Турниры "Все против всех" - один раз в год. Феерическое зрелище. Представьте, миллион участников турнира сходится в одном месте, на огромной арене, формируемой Гильдией букмекеров, которая и является организатором турнира. Сходятся - это не совсем верно. Правильнее - телепортируются. Каждый желающий принять участие в турнире, но всего не более миллиона игроков, приобретал за десять золотых у Гильдии букмекеров билет с встроенным заклинанием телепортации, который в определенное, заранее известное время переносил его на арену. Где в то же мгновение появлялись и остальные участники турнира. И начинался ад. Некоторые умельцы-маги умудрялись активировать заклинания за мгновения до переноса и сразу же при их появлении на плато обрушивался дождь из огня, льда и камня, щедро сдабриваемый молниями. Мастера клинков, молотов, топоров, не глядя на имя и клановую принадлежность появившихся рядом игроков, начинали свой смертоносный танец. Две трети участников турнира погибали в первые секунды. И с каждой смертью кого-либо из участников

площадь арены сокращалась, заставляя выживших вновь и вновь вступать в бой, не давая им время на передышку. И в конце оставался только один. Именно он и получал набор из пяти эликсиров. Победители единоличных турниров получали всего один эликсир по своему выбору.

Во-вторых, даже в единоличных турнирах, которые проводятся отдельно для каждого уровня, участников набиралось десятки, если не сотни тысяч. Эти турниры были бесплатными для участников. А победитель - только один на уровень. Вальд раз двадцать принимал участие в таких турнирах и ни разу не выиграл.

Хм, не повезло Георгу Наварре - единоличные турниры на уровне начинались только в случае, если участников набиралось не меньше одной тысячи. А такого количества игроков просто нет на его уровне. Если бы не это, то я бы с уверенностью сделал ставку в Гильдии Букмекеров. На Наварру, разумеется. Ведь он теперь просто неубиваемый.

Так что, это еще большой вопрос, что лучше, набор эликсиров или комплект Легендарных доспехов. Но в моем положении я предпочел бы Легендарные вещи.

И пусть мой план пошел насмарку, но шанс заполучить Легендарный комплект где-нибудь уровне на десятом может полностью изменить ситуацию и задать новый вектор развития моего героя. Да и план тоже рано хоронить. Ну, будет не десять нужных мне навыков, а девять. К тому же, на сотом уровне будет возможность отказаться от одного из них и взять другой. Такая возможность как раз из-за блуждающих навыков и появилась. Слишком уж много было возмущений игроков, которым такие навыки портили продуманный билд. Администрация долго сопротивлялась, но, в конце концов, пошла на уступки и предоставила возможность изменить один из навыков один раз за игру.

В общем, повода унывать нет. Зря я так расстроился.

Я открыл окно персонажа. Пять нераспределенных единиц основных характеристик. Все они должны пойти в интеллект. Вообще, все последующие свободные статы пойдут в интеллект. Никакой другой характеристики я прокачивать больше не буду. Ни единицы не кину ни в мудрость, ни в силу, ни в выносливость, ни, тем более, в ловкость. Это и есть мой план. Его основа. Самая его центровая часть. Как просто, не правда ли? Как и все гениальное.

Если распределение всех свободных статов в мудрость дает потрясающий эффект по количеству маны, то распределение всех статов в интеллект дает не менее потрясающий эффект, но уже по

силе боевых заклинаний. На сотом уровне, при распределении всех статов в интеллект, наносимый заклинаниями урон увеличивается на 2500%. Невероятная мощь, не правда ли? Что можно сделать с такой мощью? Например, заклинание "Огненная стрела", базовый урон которого составляет 10 единиц, будет наносить урон уже в 260 единиц. О, этим можно с одного каста убить... ну, например, серую крысу 15-го уровня. Нда, впечатляющая мощь. Боюсь представить, что будет на трехсотом уровне.

Итак, вперед. Качаться. Питомец мне по-прежнему нужен, а денег на него нет. Статы я пока не буду распределять. Интеллект мне в предстоящих боях не поможет. А рисковать сейчас, кидая все статы в интеллект, пока рано. Вдруг другие детали моего плана не сработают? Тогда возможно мне придется пойти по стандартному для лича пути, деля свободные статы между мудростью и интеллектом в пропорции два к одному. Это самый оптимальный для лича вариант. Проверенный временем и десятками тысяч игроков.

Каких только билдов не выдумывали игроки, чтобы создать убер-героя, крушащего все на своем пути и при этом неуязвимого. Пытались сделать из лича танка, раздувая его манну до немыслимых пределов. Пытались создать дамагера, совсем никакого в плане защиты, но могущего свалить противника одним ударом.

Точку в этом споре поставил игрок Мутный Хрон, лич 320 уровня, занимающий 22-е место в рейтинге игроков. Самый сильный лич игры. Именно воспоминания о встрече с ним на арене во время одного из турниров, натолкнула меня на мысль о выборе лича в качестве своего героя. Такой урон, который наносил мне Мутный Хрон, больше никто из игроков мне не наносил. В инфе у Мутного Хрона, кстати, красовалось два золотых кубка - награда за первые места в турнирах.

"Пацаны! И, конечно же, милые дамы, - писал он на форуме. *-Харе изобретать велосипед. Все уже изобретено до нас. Вы тут про регенерацию в бою рассуждаете, как о панацее, но подумайте сами. Если все свободные статы бросать в мудрость, да репу у бога тоже пркоачать на мудрость, да навык на мудрость, да взять навык с регеном маны и удвоить его второй божественной репой, то вы может и будете за каждую секунду боя восстанавливать маны столько же, сколько получите урона. А то и больше, особенно, если "Каменную кожу" на себя накинете. Но подумайте, какой урон вы сами с таким билдом будете наносить? Ну, стали вы танком, и что? Какого моба вы сможете сагрить на себя? В данжах такой билд бесполезен. В битвах тоже - с таким билдом*

надо вставать в первые ряды. А толку от вас там? Да противник просто махнет на вас рукой и станет бить соседа. Он ваши комариные укусы даже не почувствует.

Другая крайность - кидать все статы в интеллект. Все равно босса в данже вы не заваншотите. И с двух кастов не завалите. А второго каста у вас может и не быть. Потому, что до вас босс доберется -- расстояние в сорок метров он преодолевает за пару секунд. И никто прикрыть вас не сможет - никакой танк не переагрит босса на себя при таком вашем уроне. Так что, удар босса будет по вам. А вы без защиты - маны на щит у вас нет. С вашей выносливостью боссу хватит одного удара, чтобы отправить вас на воскрешение.

И в ПвП вы тоже не нужны с таким билдом. Ну убьете вы с одного удара кого-то из противников. И все. Все стрелы и касты противника - ваши. Вас в момент засекут и определят целью номер ван. И опять ваш вынос не даст вам пережить больше одного размена.

С таким билдом только один вариант - дуэли. И то, только в том случае, если ваш противник не будет упиваться эликами и бафиться от той магии, которую вы используете как основную боевую.

Так что, не страдайте ерундой и помните, лич - это боец третьей линии. После танков и стрелков. Перед баферами и дебаферами. Именно в этом месте лич может принести максимальную пользу своей команде, отправив на перерождение не одного, а десяток противников. Аналогично и в пещерах - место лича за спиной танка.

Поверьте старому личу, самый оптимальный вариант - две единицы мудрости на одну единицу интеллекта. В этом случае вам и на защиту хватит маны, и вас не снесут ни с одного удара, ни с десяти. И касты у вас будут вполне убойные".

Надеюсь, все же, что мой план сработает и мне не придется идти по давно проторенной для личей дорожке.

Я выскочил из храма и побежал в сторону кладбища. Ну, крысы, держитесь. Сейчас у меня и оружие есть, и владение им. Теперь повоюем по-настоящему. Теперь все должно быть совсем по-другому.

Первый бой сразу же показал все преимущество моего положения, а заодно преподнес приятный сюрприз в виде дополнительного дропа.

"Вы победили! Вы получаете опыт: 5. Всего: 110/500. До следующего уровня: 390".

"Вы нашли: хвост серой крысы. Цена: медный талер -- 2

шт.".

"Вы нашли: Ржавый нож".

"Ржавый нож. Класс: Обычный. Вес: 10. Прочность: 8/10.

Урон: 1-1. Требования: уровень 1, владение ножами и кинжалами - Ученик.

Цена: серебряный талер -- 10 шт.".

Ржавый нож представлял собой всего лишь одну рукоятку, лезвие практически полностью сгнило. Неудивительно, что его цена всего десять серебряных. Ну, это не страшно, мне с этим ножом не воевать, сдам его старьевщику и получу пять серебреных монет. Хо-хо! Такими темпами я скоро опять миллионером стану, правда, на этот раз - виртуальным.

В общем, дело спорилось. Увидев очередную крысу, я бил по ней заклинанием из посоха, нанося 5 единиц урона, а потом подбежавшую крысу добивал двумя, иногда тремя ударами ножа. Меня же за это время успевали укусить один, редко два раза, нанося две-три единицы урона.

На двадцатой крысе меня порадовали еще двумя системками:

"Ваше мастерство владении ножами и кинжалами повысилось.

Текущий статус: Послушник".

"Ваше мастерство владения посохами и жезлами повысилось.

Текущий статус: Послушник".

Это значит, что я каждым из орудий нанес сотню урона. Теперь, чтобы получить следующий уровень мастерства мне необходимо нанести тысячу урона. И каждый следующий уровень мастерства будет требовать в десять раз больше, чем предыдущий, и так до тех пор, пока не достигну пятого уровня - статуса Грандмастера.

Еще через пару часов выскочило следующее системное сообщение.

"Ваше умение "Концентрация" улучшилось. "Концентрация" +1. Всего: 2/10

Вероятность промаха при использовании заклинаний уменьшена на 20%".

Скоро должна и медитация подрасти.

Я так увлекся избиением крыс, что сам не заметил, как

напал на крысу второго уровня. У нее было уже 25 единиц жизни и мне пришлось повозиться, прежде чем я ее убил. Ничего толкового из нее не выпало, все тот же хвост за два медяка, зато опыта дали целых десять единиц.

Нет, такой футбол нам не нужен. Я вернулся на участок кладбища, где попадались только крысы первого уровня, и решил больше не расслабляться.

Так не торопясь, я бил одну крысу за другой, не остановившись даже после системки о взятии третьего уровня. Промахивался посохом я примерно два раза из десяти, ножом и того меньше. Будь у крыс больше ловкости, я бы промахивался чаще. Надеюсь, к тому времени, когда мне придется биться с мобами с высокой ловкостью, у меня уже будет прокачена концентрация на должном уровне. А пока меня все вполне устраивает. Дешевый дроп падал из каждой восьмой-десятой крысы. Ничего полезного там не было, сплошной хлам. То треснутое деревянное колечко, то пустой маленький флакончик для маны, то обрывок кольчуги или часть кожаного доспеха. Один раз выпал помятый шишак стоимостью аж 20 серебряных. Откуда все это взялось у крыс и где хранилось, даже не спрашивайте. Сам не знаю. И знать не хочу. Для меня главное, что дроп есть и падает он регулярно. А также то, что старьевщик все это у меня купит.

"Ваше умение "Медитация" улучшилось. "Медитация" +1. Всего: 2/10.

Теперь Ваши здоровье и мана восстанавливаются на 10% быстрее".

Ну, наконец-то. Пустячок, а приятно. Теперь мне для полного восстановления жизни и маны потребуется не тридцать минут, а всего двадцать семь.

Я пробежался глазами по настройкам. Ого, уже двенадцать часов бью крыс. И из этих двенадцати часов непосредственно сами бои заняли всего два часа. Десять часов я потратил на восстановление здоровья.

Надо немного отдохнуть от игры. Сейчас скину шмотки старьевщику и на выход.

Закрыв все системные окна я двинулся в сторону поваленной могильной плиты, под которой прятал часть выбитых из крыс вещей. Моей грузоподъемности не хватало, чтобы таскать на себе весь этот дроп, и положи я его в рюкзак, скорость моего передвижения серьезно бы упала, а то и вообще я не смог бы сдвинуться с места. Поначалу, как только вес брошенных в рюкзак

вещей сравнивался с моей грузоподъемностью, я бежал к старьевщику и сливал ему выбитый шмот. Но после пары таких забегов мне это надоело. Вроде и недалеко, и километра не будет от этого края кладбища до площадки перед храмом, где расположились палатки торговцев, но терять время на беготню туда и обратно не хотелось. Вот и стал я складывать дроп под плиту.

Доскладывался. Возле моего тайника меня ждала неприятная неожиданность - какой-то игрок стоял на коленях возле поваленного надгробия и выгребал из под него спрятанные мною вещи. Я бросился к нему, на бегу открывая его инфу. Вампир, разбойник, 2-й уровень, никнейм - Троцкий. Вот, зараза. Земляк, оказывается. Вряд ли какой-нибудь японец или англичанин взял бы такой ник.

- Эй! Ты что творишь! Не трогай шмотки, - закричал я.

- Отвали! - Троцкий даже не посмотрел в мою сторону, продолжая копаться в выбитых мною вещах. - Я раньше тебя их нашел.

Я подскочил к нему и, не выбирая, стал забрасывать в свой рюкзак все, что попадалось под руку. Система тут же запестрила сообщениями:

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 80/70.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -10%".
"Вы перегружены. Грузоподъемность: 90/70.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -20%".
"Вы перегружены. Грузоподъемность: 95/70.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -25%".

Не обращая внимания на системки я продолжал набивать рюкзак. Теперь пришла очередь Троцкого возмущаться.

_ Эй, отдай шмот! - завопил он. - Я этот тайник первый нашел. Это мой клад.

А, ну точно. Для него же это клад. Тайник. Я, когда сунул сюда первые вещи, видел системку о создании тайника, но отмахнулся от нее. Как и от последующих. И как я не подумал, что для того, чтобы найти такой примитивный тайник достаточно наблюдательности первого уровня. А на таком уровне наблюдательность есть у каждого второго. Теперь вот пожинаю плоды своей беспечности.

И жадности. И лени. Поленился тысячу метров до старьевщика пробежать. Пожадничал, думал, лучше за это время больше крыс убью и больше шмота получу. Вот и получил. Не зря говорят - жадность фраера сгубила.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 140/70. Вы не можете передвигаться".

"Вы не можете поднять эту вещь - в рюкзаке недостаточно места".

Все. Капец. Приплыли. И что теперь делать? Скидывать часть шмота на радость Троцкому?

Троцкий в это время шустро подхватил оставшиеся шмотки и рванул от меня прочь. Не так уж и много, в принципе, ему досталось, но все равно жаба душит. Я старался, воевал, выбивал шмот, а какой-то шнырь воспользовался плодами моих трудов.

Открыв рюкзак, я посмотрел, что можно выбросить с наименьшими для моих финансов потерями. Крысиные хвосты я уже давно не подбирал. Стоят дешево, один медяк у старьевщика, а забирают каждый по одной единице веса. Так же поступал и с крысиными шкурками. При таком обилии дропа размениваться на мелочи не резонно. Жаль, что это только здесь, в локации для новичков, повышено выпадение вещей из убитых монстров. В большом мире такой частоты выпадения дропа не будет. Зато, с другой стороны, там и вещи будут падать подороже и не такого отвратного качества, как здесь.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 110/70.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -40%".

Все. Больше ничего выбрасывать я не буду. Выбросил вещи, которые стоят по пять серебреных, и хватит. В рюкзаке остались только те, что стоят не меньше десяти монет. Всего восемь вещей. Это сорок серебренных. С учетом полученных ранее 67-ми серебреных монет у меня будет один золотой и семь серебреных талера. И пройдена почти половина третьего уровня. Если бы не Троцкий, то у меня было бы еще монет сорок-пятьдесят.

Я медленно двинулся в сторону торговых палаток. До четвертого уровня монет восемьдесят я, по идее, должен получить. Плюс-минус. Пусть семьдесят. Или даже шестьдесят пять. Останется добыть всего три золотых и тридцать серебреных. И добыть их надо до пятого уровня. Можно и на пятый немного оставить, уровень длинный, запас опыта приличный. А когда пета куплю, то проблема с лишним опытом отпадет. Но лучше накопить пять золотых на четвертом уровне. Вдруг у продавца не будет питомцев за пять золотых? Придется добивать недостающую сумму. Или как-то пытаться в другой город попасть, покрупнее Некровилля. Лучше, если в Некрополис, столицу

земель Смерти. Крупнейший, после Вавилона, город на Кеноле.

Нет, до Некрополиса далековато будет. Лучше поближе выбрать что-нибудь. Пешком я все равно не дойду, как бы близко такой город не был. А зайцем на дилижансах рискованно на дальние расстояния перемещаться. Поймают и страже передадут. А там -- на рудники, отрабатывать наказание.

Сейчас сдам шмотки и на выход. Надо выспаться - завтра тяжелый день. Надо заканчивать уже с крысами, да и с нубской локацией тоже. Засиделся я здесь. Так что, на завтра задача-минимум - добыть пять золотых. Бить крыс до упора буду. На четвертом уровне опыт за крыс первого уровня уже будет резаться, будут вместо пяти единиц опыта давать четыре, так что должен успеть до пятого левела набрать пять золотых.

Я не ошибся. Шкала опыта показывала, что до пятого уровня осталось еще более десяти процентов, когда у меня набралось пять золотых. За это время я успел получить уровень Адепта и во владении посохами и во владении ножами, а также поднять "Наблюдательность" до пятого уровня, "Концентрацию" до восьмого и "Медитацию" до третьего. Медировать я стал реже - третий и четвертый уровень принесли мне по единичке выносливости и теперь мне удавалось убивать по двадцать крыс, прежде, чем возникала необходимость восстановить здоровье.

Оставшиеся десять процентов я добил на крысах второго уровня. Это было труднее, сказывались нераспределенные очки характеристик, но опыт набирался в два раза быстрее. Если раньше я избегал лишнего опыта, то сейчас, будучи спокойным за уже накопленные пять золотых, я хотел как можно скорее взять пятый уровень и покинуть нубятник. Пятый уровень мне был необходим - питомца можно было приобрести только после достижения пятого уровня. В итоге, у меня в рюкзаке было 5 золотых и 54 серебренных монеты, когда передо мной замигало окошко с системным сообщением:

"Поздравляем! Вы получили новый уровень!
Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.
Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Когда я покинул нубятник, моя информация о персонаже выглядела следующим образом:

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 5.
Опыт: 5000/10000 (до следующего уровня -- 5000).

Фракция: Путь Смерти.
Статус: отсутствует.
Раса: лич (нежить).
Класс: маг.
Специализация(0/2): не выбрано.
Профессия(0/2): не выбрано.
Характеристики (основные):
сила -- 5,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 8.
Свободных очков для распределения -- 20.
Текущее состояние:
сила -- 5,
ловкость -- 1,
интеллект -- 1,
мудрость -- 1,
выносливость -- 8,
физический урон -- 2-3,
грузоподъемность -- 90,
мана -- 15/15,
здоровье -- 40/40,
защита от урона -- 4,
броня - 1 (мантия: +1).
Навыки (6/10):
1. Магия Смерти, Ученик.
2. Магия стихий:
- магия Огня, Ученик,
- магия Воды, Ученик,
- магия Земли, Ученик,
- магия Воздуха, Ученик.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
4. Слияние с огнем.
5. Владение посохами и жезлами, Адепт.
6. Владение ножами и кинжалами, Адепт.
Умения:
"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) - 10/10.
"Наблюдательность" (пассивное) - 5/10,
"Медитация" (активируемое) -- 3/10,
"Скалолаз" (пассивное) -- 1/10,
"Иммунитет к огню" (пассивное) -- 1/10,
"Концентрация" (пассивное) - 8/10.

5.*****

На этот раз скелеты, охранявшие выход из локации для новичков, меня не остановили. Только проводили своими пустыми глазницами, ничего не сказав. Но я видел по их хитрым черепушкам, что они меня узнали. Небось, хихикают про себя надо мною. Я ведь обратно через ворота не проходил, а значит, вернуться в нубятник мог только одним способом - возродившись после смерти. О чем они меня со своим командиром и предупреждали.

До Некровилля было десять-пятнадцать минут ходу по грунтовке, утоптанной практически до каменного состояния. Довольно безопасной, кстати - по ней регулярно курсировали отряды стражи, отгоняя крупных монстров, а мелкие и сами не приближались. Дорога не казалась заброшенной. Наоборот, чувствовалось, что ею пользуются довольно часто. Вот и сейчас впереди меня двигались группками и по одиночке игроки, достигшие пятого уровня и покинувшие нубятник.

Где-то на середине пути грунтовка проходила через полуразрушенный хутор. Место это было довольно оживленное - здесь пересекалось несколько дорог, часть из них сливались в широкий, выложенный каменными плитами путь в Некровилль.

- Дуэль? - возле меня остановился рыцарь смерти 9-го уровня и требовательно уставился мне в глаза.

- Нет, герой, - я отрицательно махнул головой и, указав на проходившего мимо упакованного в стальные доспехи вампира, за плечами которого виднелись рукояти двух мечей, сказал, - вот ему предложи.

Рыцарь смерти посмотрел в указанную мной сторону, пару секунд разглядывал вампира, а потом, повернувшись ко мне, воскликнул:

- Ты что? Он же 15-й уровень! Он же меня в два счета положит.

- А я пятый. А ты девятый. Но тебя это ведь не смутило.

Я обошел рыцаря смерти, не слушая его вопли, и хотел продолжить свой путь, как кое-что привлекло мое внимание. Похоже, двое игроков договорились о дуэли. Лич и вампир, оба пятого уровня, оба, судя по всему, недавно покинули локацию новичков. Вот сейчас и посмотрим, кто чего стоит. Пятый уровень, конечно, не показатель, но, с другой стороны, некие выводы о возможностях класса сделать будет можно.

У вампира был класс разбойника. В каждой руке по кинжалу, освоил, значит, умение "Обоерукий воин". Лич, разумеется, играл магом. Десять единиц в выносливости, семь в интеллекте и пятнадцать в мудрости. В принципе, классический вариант - на две единицы мудрости приходится одна единица интеллекта. Навык "Океан маны", навыки владения посохами, магией стихий и Смерти. В общем, стандарт.

Расстояние между дуэлянтами было около двадцати метров. Это - фора магу. Разбойнику придется потратить время, чтобы его преодолеть, а маг в это время может начать читать заклинание. Время на каст у него - 1,5 секунды. За это время разбойник будет уже рядом и как раз получит удар магией. Скорее всего, это будет "Стрела праха" из магии Смерти - она больше урона наносит. С учетом интеллекта мага урон от "Стрелы праха" будет около 20 единиц. Здоровье разбойника - 80 хитов. Дополнительные очки характеристик в выносливость он не распределял, только то, что начислялось автоматически - по одной единице выносливости за каждый новый уровень. Урон у него сейчас, скорее всего, поменьше, чем у мага будет - почти все в ловкость кинул, в силе всего 6 единиц. Это три единицы урона. И на ножах - по два урона на каждом. Всего получается - 10 единиц. Ловкость дает дополнительный урон на ножи и кинжалы. Половина от стандарта. Это еще 8 единиц урона. Итого, 18 единиц урона. Это если он не будет никаких приемов использовать, а он, скорее всего, будет использовать. Что займет больше времени на нанесение удара, но того стоит. Накинем еще единиц 5 за прием.

Началось!

Первая секунда. Маг начал каст заклинания. Стелс! Разбойник ушел в стелс. Маг продолжает читать заклинание. Значит, оно не атакующее, иначе бы он сбился - на этом уровне у мага могут быть только заклинания, применяющиеся на цель.

Вторая секунда. Маг наложил на себя "Щит Смерти". Зря разбойник в стелс ушел. Потратил его впустую. Мог бы просто так добежать до мага.

Третья секунда. Маг крутится на месте, пытаясь сразу держать под контролем все стороны. Жалкое зрелище. Где же разбойник? Есть! Судя по тому, как дернулся маг, по нему нанесен удар. Зеленая полоска жизни у него осталась не тронутой, а синяя чуть-чуть укоротилась. Было 900 маны, стало 840. Ого, а разбойник то не промах оказался - тридцать единиц урона за раз наносит, вместо ожидаемых мною двадцати.

Четвертая секунда. Ага, у разбойника или абсолютный стелс закончился, или он его и не применял пока что. Я отсюда

разбойника не вижу, для меня он по-прежнему в стелсе. Но, судя по тому, как маг замахнулся и приложил посохом по невидимому для меня противнику, он его углядел.

Пятая секунда. Маг начинает читать заклинание. Еще один удар разбойника. Полоска маны у мага упала сразу до 760 единиц. Но читать заклинание он не перестал. Значит, по-прежнему видит цель. Интересно, что за связку приемов применил разбойник - сразу на 40 единиц урона? Приемы бойцов физического стиля - убойная вещь, хотя, конечно, все зависит от выбранной специализации. Есть и небоевые специализации. С такими урон в 40 единиц на пятом уровне не нанесешь.

Шестая секунда. Сбой! Заклинание сорвалось - маг потерял противника. Опять крутится на месте.

Седьмая секунда. Мана - 700.

Восьмая. Маг по-прежнему не видит вампира.

Девятая. Мана - 640. Маг начинает каст. Засек, значит, вампа. А я его по-прежнему не вижу.

Десятая. Мана - 580. Каст! Маг смог все-таки применить заклинание. Не вижу, сколько урона он нанес - разбойник вне моего поля зрения. Маг опять начинает произносить заклинание.

Одиннадцатая. Каст! Опять не вижу урона, но по моим подсчетам у разбойника сейчас уровень жизни где-то на сорока единицах. Маг снова читает заклинание.

Двенадцатая. Мана - 515. Оп! Заклинание сбилось. Повезло разбойнику, сбить мага с заклинания, когда тот под "Щитом Смерти", это редкость. Маг начинает заклинание по новой.

Тринадцатая. Мана - 455. Маг потерял противника. Опять ухватил посох и закрутился на месте.

Четырнадцатая. Все по-прежнему.

Пятнадцатая. Мана - 395. У разбойника каждый удар стабильно наносит по тридцать единиц урона - "Щит Смерти" забирает по 60 единиц маны после каждого удара вампира. Магу, похоже надоело крутится на месте, бросился бежать. Логично, при беге разбойник не сможет нанести свой коронный удар.

Шестнадцатая. Маг остановился и закрутился на месте.

Семнадцатая. Мана - 335.

Восемнадцатая. Без изменений.

Девятнадцатая. Мана - 275.

Двадцатая. Мана - 215. Маг начинает кастовать заклинание.

Двадцать первая. Каст! Не вижу разбойника. Будем считать, что у него осталось двадцать единиц здоровья. На один каст мага. Маг опять начинает каст. Значит, видит противника.

Двадцать вторая. Мана - 155. Маг сбился с каста. Потеря противника.

Двадцать третья. Мана - 95. Маг начинает каст.

Двадцать четвертая. Каст! Судя по тому, что маг опять начал произносить заклинание, его противник жив. Наверное, при одном из кастов был промах.

Двадцать пятая. Мана - 35.

Двадцать шестая. Каст! Есть! Противник мага повержен.

Дуэль договорная, никто не убит. При таких дуэлях в случае нанесения урона, достаточного для убийства соперника, у него все равно остается единичка жизни, а дуэль на этом заканчивается.

Подведем итоги. Лич остался с полным здоровьем и еще и с тридцатью единицами маны. Мана, конечно, спасла лича. Это очевидно. Как очевидно и то, что стелс у разбойника прокачен слабо. Навыки в его инфе я не посмотрел, но думаю, что не выше двоечки стоит напротив этого умения. Максимум четыре секунды может провести в абсолютном стелсе. Слишком много времени видел его маг. Прокачай разбойник это умение чуть посильнее и результат дуэли мог бы быть совсем другим.

Третий вывод - будь на месте разбойника воин или боец другого класса, у него не было бы никаких шансов против лича. Может, зря я от "Океана маны" отказался? Ведь с этим навыком каждый новый уровень позволяет увеличивать мудрость фактически на тридцать единиц, тогда как тот же разбойник может увеличить свою силу максимум на пятерку. Очень, очень заманчивый навык.

На входе в Некровилль я поинтересовался у стражников, где расположен дом местного картографа. Оказалось, недалеко от входа в город, всего в одном кварталов от ворот. Пусть Некровилль и небольшой городок, двадцать тысяч жителей, но петлять по нему в поисках нужных мне мест мне не хотелось. Лучше прикупить карту города и не терять время на пустые блуждания по нему.

Картограф, скелет девяностого уровня, оказался редкостным мерзавцем и заломил цену аж в десять золотых. А мне и нужна-то была только карта самого города. Ни окрестности, ни более отдаленные места меня не интересовали. И за это платить десять золотых? Нет уж, увольте, я лучше сам пешком обойду весь город и он отобразится в мельчайших деталях на моей карте.

На самом деле, цена в десять золотых была справедливой ценой, но у меня таких денег на покупку карты не было. Максимум, что я мог отдать, это ползолотого. Навыка торговли у меня не было, да если бы и был, снизить в двадцать раз стоимость товара я все равно не смог бы. Я уже хотел плюнуть и самому

открывать карту города, как картограф, видя, что я развернулся и собрался уходить, ухватил меня за край мантии и поинтересовался, сколько я готов заплатить за карту. Удивившись про себя такому неожиданному повороту, я недрогнувшим голосом назвал цену в пятьдесят серебреных.

Картограф подумал несколько мгновений, а потом махнул рукой, соглашаясь. Эх, наверное, квест хотел мне дать какой-то, а я своей ценой перебил это желание. Ну и ладно. Все равно больше полтинника я заплатить не мог.

Отдав картографу пятьдесят серебренных, я вышел на улицу из его мастерской и сразу же уткнулся в карту. Так, городской библиотеки здесь нет. Это плохо, очень плохо. Чем раньше получишь навык "Обучение", тем лучше. Придется, все же, наверное, добираться до другого города.

Зато торговец питомцами в этом городе есть. И Академия боевых искусств, которая находилась как раз по пути к торговцу, тоже есть. А на северной оконечности городка расположен квартал Гильдий, где имеются нужные мне Гильдия заклинателей и Гильдия алхимиков.

Весело насвистывая мотивчик из "Пещеры горного короля" Грига я дошел до нужного мне здания. На вывеске на большом трехэтажном доме красовалось: "Гильдия боевых искусств. Академия Некрополиса. Некровилльский филиал".

В этой Академии я хотел освоить умение "Скорость", что позволит мне передвигаться в два раза быстрее, как при обычной ходьбе, так и при беге. Больше ничего мне было не нужно, но обучающий этому умению темный эльф, разбойник стопятидесятого уровня, идущий по Пути Тьмы, увидел у меня навык владения ножами и кинжалами и предложил освоить еще и умение "Обоерукий воин". Отказываться было не с руки - это могло понизить репутацию с Гильдией боевых искусств, а она мне еще пригодится. К тому же квест, который необходимо было выполнить, чтобы получить это умение, не имел ограничений по времени и я решил взять его.

"Внимание! Вам доступно задание "Обоерукий воин".

Вы должны нанести по манекену на тренировочном полигоне не менее десяти ударов ножом или кинжалом каждой рукой.

Награда: 100 опыта.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Берем, куда деваться. Всего-то и надо, что приобрести

второй нож, взять в каждую руку по ножу и помахать ими перед манекеном. Можно было сделать это прямо сейчас, на полигоне Академии, но я решил, что будет лучше, если та сотня единиц опыта, которая давалась в награду за выполнение квеста, достанется не мне, а моему питомцу. Главное, за чем я сюда приходил, умение "Скорость", я получил, а остальное отложим на попозже. Сейчас надо обзавестись питомцем.

Вот только с питомцем мне не повезло. Черная полоса опять догнала меня.

У торговца петами был всего один питомец, стоимость которого составляла пять золотых, и этот питомец был привидением. Обычным таким привидением, по виду похожим на то, которое было в мультике про Карлсона, только без мотора. Приведение с мотором, только без мотора. Один из самых безмозглых петов. У него даже параметра "Интеллект" не было. И магией приведения не владели, а урон наносили ударами костлявых рук, плетьми свисавшими из под белесого балахона.

Дорогих питомцев у торговца было много. И белый медведь, о котором я мечтал, тоже был. И совы были. Много сов, несмотря на то, что их расхватывали новоявленные маги. Но все питомцы стоили не меньше десяти золотых талеров. И это цена самых бестолковых петов. Цена тех петов, которые были бы мне полезны, начиналась от пятидесяти монет.

Вариантов у меня не было, накопить пятьдесят монет на пятом уровне я не смогу. Оставалось только брать привидение. А уже с его помощью, отдавая ему весь получаемый опыт, можно будет добыть нужную сумму, а потом выгнать его и взять нового, уже полноценного пета. И при этом остаться на пятом уровне.

Не то, чтобы привидение было совсем уж неполноценным, но я-то рассчитывал взять пета-дамагера. А у привидения урон низкий. И здоровье маленькое, а защита вообще отсутствует. Единственный плюс, это его изначальное умение "Полет", но и оно было с некоторым изъяном -- пет не мог подниматься выше двух метров над поверхностью. Так и написано в свойствах питомца -- над поверхностью, а над поверхностью чего -- не написано. Хорошо хоть, что оно могло сопровождать своего владельца в его перемещениях на летающих маунтах, не надо будет по новой призывать после приземления.

Но делать нечего. Я расплатился с торговцем и, забрав своего питомца, вышел на улицу. Надо определиться, куда теперь идти.

Поблизости от Некровилля было два данжа для героев до десятого уровня. Первый данж, "Змеиная расщелина", был возобновляемым -- убитые там монстры через некоторое время

возрождались на прежнем месте вне зависимости от того, покинул игрок подземелье или нет. Промежуток времени, через которое происходило возрождение монстров, респаун, в этом подземелье составлял тридцать минут.

Во втором подземелье, "Разбойничьем логове", убитые монстры не возрождались, пока игрок или игроки не покидали его.

Меня больше устраивало подземелье со змеями, мобы там были более низкого уровня и для прокачки питомца оно подходило больше. Только вот располагалось это подземелье достаточно далеко от Некровилля, а я, помимо прокачки пета, хотел еще и заработать на дропе. А с моей грузоподъемностью придется слишком часто бегать в город для продажи выбитых из мобов вещей. И мой питомец мне в этом помочь не мог - у приведений не было даже рюкзака, максимум, что оно могло сделать, это взять по одному предмету в каждую руку, но в этом случае оно не смогло бы атаковать противника. В итоге весь кач в "Змеиной расщелине" превратится в унылое дрейфование между городом и данжем.

Логово гоблинов-разбойников было ближе к городу, но там и монстры были посильнее. Мне они были не по зубам -- со своими нераспределенными статами я практически не отличался от первоуровневого игрока. Может попозже, когда мое привидение подрастет. Кстати, надо дать ему имя.

Я открыл настройки своего питомца и, не долго думая, вписал в нужной строке его имя -- Привидение. А что? Все равно оно у меня временно, так зачем я буду ломать голову над его именем? Ну и, Привидение -- чем плохое имя?

Заодно, раз уж залез в настройки, выставил количество опыта, которое будет передаваться питомцу. У нас ведь с ним один опыт на двоих. И я могу его делить поровну, или забрать все себе, или установить другую пропорцию. Вот я и установил, что весь получаемый мною опыт будет передаваться Привидению.

Прокачка питомцев -- дело очень накладное. Не по деньгам. По опыту. Отдавать пету с таким трудом получаемый опыт никому не хочется. Потому и забрасывает народ прокачку петов уже после пятидесятого уровня -- на этом уровне петы получают свое последнее умение и особого смысла в дальнейшей их прокачке нет. Иногда некоторые игроки, взяв много уровней и став значительно сильнее, подтягивают своего пета на несколько уровней, благо это можно сделать довольно быстро, пробежавшись пару раз по какому-нибудь легкому данжу и отдав весь опыт питомцу. И так несколько раз, уровня до сотого, особо упорные -- до двухсотого. Дальше прокачивать пета выходит уж

слишком затратно, много опыта тратится на него. В итоге такой прокачки герой получает более сильного помощника, способного не только своими умениями оказать поддержку хозяину в бою, но и наносить более-менее существенный урон противнику. Иногда такая мелочь может оказаться решающей.

Единственные, кто качает питомцев не оглядываясь на опыт, это друиды, выбравшие специализацию "Повелитель зверей". Вот они то свой опыт не теряют, не делят его с питомцами. Сами по себе друиды этой специализации бойцы слабые, никаких опасных боевых приемов или связок ударов эта специализация не дает, а вот их питомцы представляют собой настоящих бойцов, реально представляющих серьезную угрозу для противников. А учитывая то, что Повелители зверей могут завести себе не одного, а много питомцев, и в случае смерти в бою призванного пета вызывать другого, они становятся одними из самых опасных героев как в сражениях с монстрами, так и боях между игроками.

А в логово к змеям я не пойду. Далеко. Есть ведь и третий вариант -- городская канализация. Да, там опять крысы, а они мне еще в нубятнике надоели, зато данж прямо в городе, далеко ходить не надо. Можно и с небольшим перегрузом будет передвигаться. Пусть медленно, но зато недалеко.

Решено, лезем в канализацию.

Крыс первого уровня в канализации не было. Прямо у входа нас с Приведением встретили несколько крыс второго уровня. Хорошо хоть они не сагрились на нас все вместе, а то нам бы тут конец и пришел. А так мы быстро убили их по одной и пошли дальше, вглубь канализации. После пятой крысы системка порадовала нас с Привом:

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!
Уровень привидения Привидение: 2.
Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Все свободные очки я бросил в силу Прива. Пусть хотя бы урон у него будет приличным. А если Прива убьют, то я тут же смогу воскресить его. Специальное заклинание призыва пета мне досталось одновременно с его приобретением. Оно даже маны не требует, правда читается долго -- целых три секунды. Но это уже особой роли не играет.

Дроп в этом подземелье падал не так интенсивно, как это было в локации для новичков. К тому моменту, как появилось сообщение о достижении Привом десятого уровня, я всего три

раза выбирался на поверхность с заполненным шмотками рюкзаком. Подумывал было отнести их на алтарь, но храма нужного мне бога в этом городе не оказалось. Мне нужен был храм Маардука, бога злословия из пантеона Смерти. Его дар - увеличение основной характеристики "Интеллект". А именно эта характеристика для меня имеет ключевое значение, ведь помимо усиления урона от заклинаний интеллект должен был обеспечивать меня маной.

Зато в Некровилле был храм богини Анабет, владычицы сновидений, дарующей своим почитателям увеличение силы магии. Эта богиня значилась в моих планах под вторым номером. Я поначалу призадумался -- может поменять план и первой прокачать репутацию у богини Анабет, удвоение силы магии мне все равно необходимо, так почему бы и не начать с этого? А репу у Маардука прокачаю во вторую очередь. Но, как следует поразмыслив, решил не торопить события и строго следовать своему плану. Повышение значения характеристики "Интеллект" это не просто необходимость, для меня это жизненная необходимость. Без маны я никто. Что толку в наличии мощного заклинания, если у тебя не хватает маны для его применения?

Так что, добытые мною с Привом вещи я относил торговцам. Деньги тоже нужны и не меньше, чем божественные репутации. А репу для увеличения силы магии я потом заработаю, в других местах. Анабет не единственная, кто может одарить повышением силы магии. В других пантеонах тоже есть боги или богини, награждающие этим даром. Правда, выйдет это дороже, потребует больших пожертвований. С этой точки зрения, конечно, выгоднее прокачивать репутацию у богов своего пантеона, соответствующего выбранному тобою Пути.

А денег мне понадобится много. Помимо пятидесяти золотых на покупку белого медведя, необходимо будет купить свиток невидимости, а он тоже пятьдесят монет стоит. А у меня пока что всего полтора золотых. И это за сутки непрерывного кача. Почти непрерывного, шесть часов сна я себе позволил и мне этого вполне хватило, чтобы чувствовать себя отдохнувшим. Оно и понятно -- в коконе лежать это не мешки ворочать, усталости в игре нет.

Если в сутки добывать всего полтора золотых талера, то сколько это мне придется сидеть в этой канализации, пока я заработаю необходимую мне сумму? Нет, надо быстрее поднимать уровни у Прива и переходить в Разбойничье логово. Там дроп должен быть подороже и падать почаще. Частота выпадения и качество дропа привязаны к уроню героя, а не к уровню его пета. Чем больше разница между уровнем героем и

убитым мобом, тем больше опыта, тем дороже и качественнее выпадающие из мобов вещи. А в Разбойничьем логове мобы до 20-го уровня. Этот данж рассчитан на прохождение группой из пяти человек от 5-го до 10-го уровня. А я собираюсь охотится там в одиночку. Весь дроп будет мой и только мой.

Вот поэтому я так обрадовался системке о достижении Привом десятого уровня.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!
Уровень привидения Привидение: 10.
Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".
"Ваш питомец получил новое умение: "Уклонение" (пассивное).
Теперь Ваш питомец сможет уклоняться от физических атак, в том числе стрелковых, с вероятностью в 35%".

Радость моя была понятна. Во-первых, каждые десять уровней у питомцев появляется новое умение, из-за которых, в принципе, народ и заводит себе петов. Во-вторых, сразу же после приобретения пета я поинтересовался на форуме умениями питомцев-привидений, после чего специально распределял все получаемые Привом свободные очки только в силу и выносливость, не тратя их на ловкость в надежде, что его умение "Уклонение", получаемое на десятом уровне, компенсирует этот недостаток. Два раза мне пришлось воскрешать Прива в канализации - сказывалось отсутствие ловкости, он совершенно не мог уклоняться от ударов. А с того момента, как он достиг пятого уровня, я перестал бить крыс, самоустранился, натравливал на них Прива, предоставляя ему возможность самостоятельно разобраться с ними. Иначе крысы агрились бы на меня, не обращая внимания на то, что у Прива урон выше.

Такой приоритет у всех мобов -- если на них нападает герой и его питомец, то они в первую очередь атакуют героя. В будущем я надеялся избежать этой проблемы, заведя в качестве питомца белого медведя, у которого было замечательное умение "Защитить", позволяющее ему принимать на себя все удары, предназначенные его владельцу. Хотя это было вторичным мотивом для приобретения белого медведя. Основной причиной было его умение "Тяжеловоз", позволяющее переносить на себе принадлежащий его хозяину груз. С моей грузоподъемностью это было крайне востребованное умение, катастрофически важное.

А пока я не обзавелся белым медведем, я натравливал на монстров Прива, экономя тем самым время на восстановлении

здоровья и маны -- мое-то здоровье не уменьшалось, а для восстановления здоровья питомца достаточно было прогнать его и призвать по новой. Дело нескольких секунд.

Лишь иногда я помогал Приву добить противника, когда это не представляло для меня никакой опасности. Бил заклинанием из посоха по крысам просто с целью ускорения процесса. После одного из таких ударов меня порадовали системкой:

"Ваше мастерство владения посохами и жезлами повысилось.
Текущий статус: Эксперт".

Особой роли это повышение владения посохами не играло. Новый статус означал, что я могу использовать посохи более высокого уровня с более сильными модификаторами. В будущем это мне понадобится, но сейчас ничем мне помочь не могло - менять свой ученический посох в ближайшее время я не собирался. Зачем, если у меня есть Прив и основной урон наносит именно он?

Распределив Приву свободные статы, полученные за достижение 10-го уровня, я полюбовался его инфой:

Питомец: "Привидение".
Класс: привидение.
Уровень: 10.
Сила- 35.
Ловкость - 1.
Выносливость - 20.
Урон - 15-20.
Здоровье - 200.
Особенности:
летающее существо,
иммунитет к магии Разума,
иммунитет к ядам.
Умения (1/5):
"Уклонение".

А неплохой билд получился. Бывают, конечно, умения у питомцев и получше, но уклонение от каждого третьего удара врага без прокаченной ловкости тоже дорого стоит, позволяет сэкономить на ловкости и бросить больше статов в силу.

Теперь, с этим умением, с довольно высоким для питомца уроном, можно идти в гости к гоблинам в их логово. На первом

этаже там нет монстров выше 10-го уровня, а такие монстры должны быть вполне по зубам моему беззубому питомцу.

Но прежде, чем отправится в гости к разбойникам, я сходил в мастерскую при местной Гильдии магов и отремонтировал посох. Мой ученический посох к этому времени совсем износился, заклинаний в нем осталось всего восемь, и мне пришлось отдать целых 50 серебренных монет за его ремонт и зарядку заклинаниями. После ремонта прочность посоха уменьшилась на десять процентов, а встроено в него было всего четыре с половиной тысячи заклинаний.

Логовом воров оказался трехэтажный дом -- гостиница в деревушке, расположенной в десяти минутах ходьбы от западных ворот Некровилля. Жителей в деревушке было мало, два десятка человек, столько же степных гоблинов, да семья троллей. Собственной стражи вообще не было. Стояла деревушка чуть в стороне от торгового тракта, городские патрули сюда не заглядывали, вот и облюбовали ее себе разбойнички в качестве опорного пункта. Но что меня обрадовало, так это палатки торговца, разбившего лагерь буквально напротив гостиницы, на другой стороне улочки. Наверняка, промышляет скупкой краденого. Вот ему-то я и буду скидывать выбитый с разбойников дроп. Даже в город идти не надо. Удобно-то как получилось

Прежде, чем мне удалось войти в гостиницу, пришлось изрядно покрошить шастающих по деревне гоблинов-разбойников. Все они были не старше 5-го уровня и серьезного сопротивления нам с Привом не оказали. Пару раз были случаи, когда Приву приходилось сражаться одновременно с двумя противниками, но он справился. И даже без мой помощи, хотя я стоял неподалеку, готовый прийти ему на помощь в случае необходимости. Местные жители к таким моим решительным действиям, направленным на их благо, отнеслись с редкостным равнодушием.

Дропа из разбойников падало немного, несколько медных монет, да и то не из каждого. Будем надеяться, что в гостинице с дропом дела будут обстоять получше.

На первый этаж мы потратили час, но зато вычистили его полностью, заглянув во все комнаты, проверив все закоулки. Вещи из монстров падали часто, а деньги редко и только медь. Прив получил новый уровень, я забил рюкзак шмотками, превысив грузоподъемность на 20%. И тут передо мною встал вопрос.

Покинув гостиницу, я тем самым выйду из инстанса "Разбойничье логово", в результате чего он обновится и все убитые мобы появятся вновь на прежнем месте. И мне тогда

придется по новой зачищать первый этаж. Опять рюкзак будет забит вещами и опять придется выходить из инстанса. А хочется посмотреть, что там на втором этаже. Понятное дело, что там монстры посильнее. Но там и дроп должен быть поинтереснее. Сейчас у меня набралось вещей примерно на два золотых, чуть поменьше. Торговцу я их продам за 80-90 серебреных монет, а то и за 70. А вдруг на втором этаже я смогу набрать раза в два или три больше? А на третий этаж соваться рановато, вот когда Прив будет уровня тридцатого, вот тогда я и на третий этаж полезу.

А сейчас я решил не выходить из логова. Решил провести разведку. Посмотреть, насколько опасны для нас с Привом монстры на втором этаже гостиницы. Распределив в силу все очки за полученный уровень, я выбросил на пол на случай необходимости поспешного бегства все, что было в рюкзаке, и двинулся вместе с Привом по лестнице наверх.

Лестница упиралась в дверь. Жаль, я то надеялся заглянуть в коридор второго этажа издалека, не приближаясь к нему. А так придется рисковать. Вдруг там, сразу за дверью, стоит гоблин 15-го уровня? Прив с ним не справится.

Я постарался осторожно приоткрыть дверь. Осторожно не получилось, скрип от открывающейся двери разнесся, наверное, по всему зданию. Толпа гоблинов, ни одного ниже 10-го уровня, стоявшая в коридоре второго этажа, как по команде повернула головы и посмотрела на меня. Ох, мама миа!

- Прив! Бежим! - я рванул вниз, перепрыгивая через две-три ступеньки сразу. Рядом со мной летело привидение. Позади грохотали башмаками гоблины.

Хорошо, что я выбросил шмот из рюкзака, я перепрыгнул через сложенную у подножья лестницы кучу вещей, а то сейчас бы уже попал в руки разбойников.

"Ваше умение "Скорость" улучшилось. "Скорость" +1. Всего: 2/10

Теперь Вы будете передвигаться на 20% быстрее".

Ага! Это улучшилось умение, которому меня темный эльф в Академии обучил. Единичка умения появилась сразу при обучении, а теперь вот и двоечка. Я добежал до двери и оглянулся -- Прив немного приотстал и если я выйду без него, он сам выйти из гостиницы не сможет. Он должен быть рядом со мной при выходе из инстанса. Хоть и непись, но оставлять его на растерзание бандитам мне не хотелось, не по-людски это. Дождавшись пока Прив приблизится ко мне, я выскочил из дома. Повоевали, называется. Шмот потеряли, сами еле живы остались.

Я уселся на ступеньки гостиницы. Оставшиеся внутри монстров я не опасался -- покинуть инстанс они не могут. Подведем итог. На второй этаж мне соваться рано. Надо подождать, пока Прив двадцатого уровня достигнет. Или, даже, тридцатого. А пока будем только первый этаж чистить. Зачистил этаж, вышел из гостиницы, продал шмот, зашел в гостиницу, зачистил этаж...

На весь этаж уходит примерно час. Пока час. С ростом Прива времени будет уходить меньше. Шмота падает примерно на полтора-два золотых. Значит за один час я получу меньше золотого. И это с учетом того, что я один, а не с группой. Так бы пришлось делить эти деньги на несколько человек. Хотя, наверняка, я не один такой умный.

Итак, за день непрерывного кача будет выходить примерно 15 золотых. Чтобы набрать 100 золотых, а еще лучше 150 золотых -- мне ведь надо будет купить не один свиток невидимости, а два, один на всякий случай -- мне потребуется десять дней. Много.

Я открыл календарь. 31-е августа через пять дней.

Ох, совсем забыл! Мне же еще понадобятся деньги на портал к оазису. Не меньше ста монет придется отвалить за это Гильдии перевозчиков. Итого, необходимо минимум 250 золотых монет. Времени на это уйдет около восемнадцати дней. Нет, не восемнадцать, меньше. Где-то пятнадцать. Но это, если я буду только первый этаж чистить. Прив с такими темпами достигнет тридцатого уровня через два дня, даже в середине второго дня. На втором этаже я буду поднимать раза в два-три больше. Но и времени на проход это займет тоже раза в два-три больше. Поначалу. Нда, хрен редьки не слаще...

Может отказаться пока от мишки? Это минус пятьдесят монет. Ну, будет у меня еще некоторое время в питомцах Прив, ну и что? Ну да, проблема с грузоподъемностью, ну так она пока не критична. Вот когда буду уровня хотя бы пятидесятого, тогда да, проблема встанет во весь рост. Там шмот пойдет тяжелый. Ну вот, когда пойдет тяжелый шмот, тогда и буду решать эту проблему, сменю Прива на мишку и пусть он таскает весь шмот на себе. Ну и защищает меня тоже, но это уже вторично. В случае реализации моего плана, славное умение "Защитить" мне будет требоваться редко. Зато я, будучи на пятидесятом уровне, смогу быстро прокачать мишку уровней на тридцать. А дальше уже проще будет вдвоем.

И что, в итоге, получается? Денег нужно 200 золотых. Времени на это уйдет... даже если я буду сидеть по восемнадцать часов в сутки... и даже если ускорюсь в прохождении данжа... времени уйдет... минимум 10 дней получается.

А если взять только один свиток невидимости, то понадобится шесть дней. Нда, не успеваю. Одного дня не хватает. Можно конечно не парится, и не прыгать в оазис 31-го, а прыгнуть на следующий день в Нагону, подойти к караванщику, отметится как пилигрим к Храму Огня, месяц заниматься своими делами, а через месяц уже спокойно прыгнуть к оазису и пройти остаток пути вместе с караваном паломников. Многие так делают, кто не торопится ухватить поскорее квесты огнепоклонников. И практически ничего не проигрывают -- репутацию за паломничество они получают максимальную, несмотря на то, что весь месяц где-то прохлаждались вместо того, чтобы месить ногами горячий песок пустыни. А те, кто присоединился к каравану паломников только в оазисе, все равно потратят тот же месяц на выполнение мелких квестов огнепоклонников, прежде чем достигнут нужной репутации для серьезных и выгодных заданий.

В общем, об этом стоит подумать, но попозже. Пока надо опять лезть в логово разбойников и качаться, качаться, качаться, как завещал нам кто-то из великих...

На этот раз я прошел первый этаж за сорок минут. Просто не стал залезать в некоторые закоулки. Ну и в целом немного быстрее двигался. Да и Прив чуть меньше времени тратил на убийство очередного моба.

Выбежал из гостиницы, скинул шмот торговцу. Плюс восемьдесят серебреных. Забежал в гостиницу. Хорошо!

Дело спорилось. Уровни у Прива летели один за другим, две полных зачистки первого этажа -- считай, новый уровень. Наконец, часов через пятнадцать непрерывного кача появилась долгожданная системка о достижении двадцатого уровня.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 20.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Ваш питомец получил новое умение: "Невидимость" (активируемое).

Теперь Ваш питомец может становиться невидимым. Время действия: до отмены или атаки по противнику или соприкосновения с другим существом, кроме хозяина".

Выход.

Я, засыпая на ходу, добрел кое-как до кровати и рухнул на нее, не убирая покрывала, на снимая одежды. Душ? Какой-такой душ? Все -- завтра. А сейчас спать.

Проснувшись, душ все-таки принял, перекусил, посмотрел эсемески. Родители сообщали, что у них все нормально, скоро обещали приехать, но ненадолго -- как только рассчитаются с прежней работой, сразу обратно, в Рим. А кто против? Я против!? Я уже взрослый человек, самостоятельный. Надо будет только узнать у мамы, как стиральной машинкой пользоваться. Или с Иркой помириться. Это даже лучше.

Но как только подумал про то, что с Иркой уже так не поиграешь, как вчера - почти двадцать часов в коконе провел -- так резко передумал с нею мириться. Еще успеется.

Вход.

Невидимость это хорошо, вот только я не понял глубокий смысл наделять ею питомцев. Точнее, не питомцев, а питомцев-привидений. Вроде больше ни у кого из питомцев такого умения нет, по крайней мере, я не слышал о таком. Ведь невидимость спадает, когда атакуешь кого-то или когда коснешься кого-то или когда тебя коснутся. С другой стороны, нет задержки на его применение. Так в чем же смысл тогда для привидения в невидимости?

Ну да ладно, разработчикам виднее. Может есть какие-то плюшки от этого, а я их просто не вижу - мало, пока что, провел с питомцем времени в игре. Дальше будет видно.

Денег у меня скопилось по итогам вчерашнего дня целых 14 золотых и 82 серебреных. Сегодня должен взять тридцатый уровень и совершить пробный вояж на второй этаж. Стихи. Да я поэт, оказывается.

И опять начался нудный приевшийся кач. Не так-то это и весело, повторять раз за разом одно и то же.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 30.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Ваш питомец получил новое умение: "Сквозь твердь" (активируемое).

Теперь Ваш питомец может проходить сквозь стены и другие препятствия.

Время действия: до отмены, но не более 1 часа. Задержка: 1 час.

Внимание! Ваш питомец не может находиться внутри твердых тел более 10 минут".

В этот раз долгожданная системка появилась через

двенадцать часов. И денег я получил на целый золотой больше, чем за прошлые десять уровней. Да еще разжился перчатками чародейскими и суконным поясом с крепящимся к нему тряпичным мешочком-кошельком, увы, пустым. Обе щмотки прибавляли по единичке к броне. Наверное, система просчитала, что я перешел некий порог для одиночки и разродилась плюшками. А то до этого падали только кожаные шмотки да кольчужные, для мага абсолютно бесполезные.

Спать пока рано, часов пять еще можно провести в игре. Тем более, что нас с Привом ждут великие дела -- второй этаж логова разбойников. Погнали.

Второй этаж Прив прошел за два с половиной часа. Это с учетом времени, потребовавшегося и на прохождение первого этажа. Учитывая, что это был ознакомительный поход, следующий поход должен занять меньше времени. Монстры третьего этажа не превышали 15-й уровень и оказались откровенно слабы для Прива. А вот что оказалось плохой новостью, так это то, что дроп на этом этаже оказался ничуть не лучше дропа с первого этажа. Те вещи, которые я оставил на полу коридора перед лестницей на второй этаж, мало чем отличались от вещей, добытых на втором этаже. Надеюсь, это временное недоразумение и система пока просто не проснулась, привыкнув к однообразию моей игры и наскучившему антуражу первого этажа разбойничьего логова.

Зато Прив сразу сделал уровень. И теперь его характеристики выглядели так:

Питомец: "Привидение".
Класс: привидение.
Уровень: 31.
Сила - 105.
Ловкость - 1.
Выносливость - 50.
Урон - 45-55.
Здоровье - 500.
Особенности:
летающее существо,
иммунитет к магии Разума,
иммунитет к ядам.
Умения (3/5):
"Уклонение" (пассивное),
"Невидимость" (активируемое),
"Сквозь твердь" (активируемое).

Второй этаж разочаровал. Пройдя его пять раз и получив каждый раз столько же денег, сколько я получал за первый этаж, я призадумался. Будь у меня грузоподъемность повыше, я бы забивал рюкзак и шмотом с первого этажа, и шмотом со второго. И получал бы от торговца в два раза больше денег. С учетом того, что я проходил два этаже уже меньше, чем за два часа, это было бы выгодно. А так -- невыгодно. Не успеваю я набрать нужную сумму к сроку.

Надо идти на третий этаж.

На третьем этаже все разбойники были 18-го уровня. С уровнем здоровья в 300 хитов. С силой и ловкостью по 35 единиц. Особой проблемы для Прива они не составляли, благо толпой на нас не набрасывались, только трижды на Прива одновременно напало сразу двое разбойников. Этаж мы прошли сравнительно легко. Без эксцессов. Потратили, правда, на это дело почти два часа. Два часа -- только на третий этаж. И это -- не считая босса.

Боссом разбойничьего логова оказался шаман. Всего-то 20-го уровня, но здоровья у него было аж 3000 единиц. Да и это было бы не так страшно для Прива, если бы не тотемы шамана. Тотемы шаман, камлая с бубном, ставил со скоростью электровеника - каждые 5 секунд. Уже после первого тотема скорость атаки у моего Прива падала вдвое. Дальше шли тотемы, уменьшающие урон, снижающие силу, ловкость, выносливость и уровень здоровья. И это еще не все. Часть тотемов для Прива была не страшна, например, тотем, снижающий защиту -- у Прива она и так была нулевая, а ниже нуля защиту не понизишь, но шаман не обращал на это внимание и лепил все, что мог без остановки. Ослабив противника, шаман ставил тотемы, усиливающие его самого, после чего приступал к избиению Прива, никак иначе я назвать это действо не могу.

Первый бой с боссом инстанса шел по катастрофическому для нас с Привом сценарию -- в то время, как у шамана здоровье уменьшилось едва ли на 10%, у Прива было уже меньше половины. В отчаянии глядя на фактически проигранный бой, я начал бить тотемы заклинаниями из посоха. К моей неописуемой радости, тотемы оказались крайне уязвимыми -- на разрушение тотема хватало двух заклинаний. Две "Стрелы праха" из посоха -- 3 секунды. А шаман, сразу же после разрушения одного из тотемов, начинавший читать заклинание на его новую установку, тратил на это 5 секунд. В итоге через некоторое время вокруг шамана не было ни одного тотема, а он, наивный, все пытался их установить, не обращая внимания на Прива и наносимый им урон.

Продолжалось это до тех пор, пока у босса разбойничьего

логова не осталось 10% жизни. Тут шаман перестал пытаться установить тотемы, отбросил бубен и ухватился двумя руками за свой посох. Хвала богам, атаковал он не меня, а Прива.

Удары у шамана были откровенно слабоваты. То есть, будь я игроком десятого уровня, мне бы эти удары слабыми не показались, скорее наоборот. Но для Прива, взявшего, кстати, на третьем этаже еще один уровень, шаман уже не представлял серьезной угрозы, даже не смотря на уменьшившийся более, чем на половину, уровень здоровья Прива.

"Вы победили! Вы получаете опыт:100000. Передано питомцу: 100000 (100%).

Всего опыт: 5000/10000. До следующего уровня: 5000".

"Вы нашли: малый бубен шамана".

"Малый бубен шамана. Класс: Редкий. Вес: 5.

Прочность: 2/5. Требования: уровень - 15, класс -- "Шаман".

Свойства предмета: ?????

Цена: золотой талер -- 5 шт."

Неплохо. Очень неплохо. Слишком большой износ у бубна, оттого и цена у него небольшая, а так Редкие вещи стоят гораздо дороже, на порядки. Но меня и такая цена устраивает. Вместе со шмотками, выпавшими на третьем этаже с разбойников, у меня выйдет около десяти золотых талеров. А это - 5 золотых у торговца. Если в следующий раз я затрачу на третий этаж меньше времени, то выгоднее будет чистить все три этажа, включая босса, чем ограничиваться только первым этажом.

Так, посмотрим, что там за системка мелькнула во время боя с шаманом

"Ваше умение "Концентрация" улучшилось. "Концентрация" +1. Всего: 9/10

Вероятность промаха при использовании заклинаний уменьшена на 90%".

Тоже неплохо. Значит, обязательно надо идти на третий этаж к боссу. Еще чуть-чуть и я совсем перестану промахиваться при применении заклинаний. Как раз за оставшееся время на боссе и добью концентрацию до десятого уровня. После этого только удача поможет увернуться от моих заклинаний, и то, только в том случае, если удача противника больше, чем моя.

И Прив за один бой с боссом кучу опыта отхватил, скоро еще один уровень будет.

Следующий уровень Прив взял на первом этаже следующего похода в гостиницу. А еще через два рейда в логово разбойников -- сороковой уровень и очередное умение.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 40.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Ваш питомец получил новое умение: "Бестелесность" (активируемое).

Теперь при активированном умении "Бестелесность" Вашему питомцу нельзя нанести физический и магический урон, но и Ваш питомец не может нанести урон противнику.

Время действия: 15 минут. Задержка: 1 час".

Хм. Вот и думай, хорошо это или плохо. С одной стороны, неуязвимость, да еще на такой большой срок, это замечательно. С другой стороны, что толку, если при этом нельзя нанести урон? А ведь есть масса других умений, чья полезность очевидна, проверена временем и востребована. Вот, спрашивается, зачем разработчикам игры так накручивать этого пета? Какой в этом толк? Почему бы не дать привидению хотя бы одно нормальное и толковое умение?

Ладно. Это все вопросы пока без ответа. Время идет, скоро пора уже к оазису прыгать, а у меня с деньгами пока еще туговато дела обстоят. В логово! Качаться! Выбивать дроп!

Однако, тут меня ждала неприятная неожиданность - после достижения Привом сорокового уровня частота выпадения вещей из мобов резко упала. Видимо система просчитала уровень пета и решила, он слишком крут для этого инстанса и надо урезать дроп. О подобном я слышал раньше. Читал на форуме, что при слишком большой разнице между уровнем пета и уровнем мобов, опыт и дроп сильно режется. Это, кстати, было еще одной из причин, по которой народ не очень охотно прокачивал петов выше 50-го уровня. Я, играя Вальдом, как раз на этом уровне и перестал прокачивать свою фейри. Мне нужны были ее умения и больше ничего. На пятидесятом уровне она в бою каждую секунду накладывала или бафы на своего хозяина или дебафы на его противника, пусть и не очень длительные. В данже замка Редшир в бою с боссом бывало на мне висело до тридцати бафов и столько же дебафов висело на противнике, и все -- высшего уровня. Свою задачу фейри выполняла на все сто, и проблем, связанных с ее уровнем, у меня никогда не было.

А сейчас я, похоже, столкнулся с этой проблемой. Следующий и еще один поход в гостиницу, оба с полной зачисткой всех этажей, включая и босса, подтвердили катастрофическое снижение количества дропа.

Я призадумался. Надо искать новое подземелье, где монстры будут более высокого уровня и дроп резаться не будет. Но, чтобы добраться до такого подземелья, надо или перебираться в другой город, ближайший к нему, или топать до него пешком.

Первый вариант требует денег. Можно попытаться и зайцем прокатиться на крыше дилижанса, но если меня поймают, то помимо того, что меня могут высадить где-нибудь посередине высокоуровневой локации, где мне и придет крышка, я еще и испорчу репутацию с Гильдией перевозчиков. А тогда их услуги по телепортации в оазис обойдутся мне не в сто золотых, а раза в полтора дороже. Но и это еще не самый худший вариант. Могут ведь сдать страже в ближайшем населенном пункте и тогда мне светят рудники. Или каменоломни. Минимум на месяц.

Второй вариант я даже рассматривать не хочу. Какой бы маршрут я не нарисовал, все равно придется пересекать высокоуровневые локации. А с моим уровнем это нереально. Ну и, само собой, на путь пешком до нового данжа я потрачу гораздо больше времени, чем осталось до появление каравана паломников в оазисе.

Я пересчитал имеющиеся деньги. 103 золотых, 45 серебреных. Не густо. А времени осталось -- половина сегодняшнего дня и завтрашний день. На телепорт к оазису хватит, а потом придется искать подходящий данж и опять бить мобов. Надоело. Какое же это нудное дело, раз за разом бить одних и тех же монстров, совершать одни и те же действия. А я так надеялся, что успею все сделать за эти несколько дней.

Ладно. Догоню Прива до пятидесятого уровня, получу еще одно умение для него и завалюсь спать. А завтра утром подумаю, что делать дальше.

Я опять полез в логово к разбойникам. Отрешенно следовал за Привом, равнодушно следил за его боями и так же равнодушно подбирал редкий дроп. Немного проявлялся интерес в боях с боссом, но после вскоре пропал интерес и к гоблинскому шаману.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 50.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Ваш питомец получил новое умение: "Глаза в глаза"

(активируемое).

Теперь Вы можете видеть глазами питомца. Время действия: до отмены".

Ну, наконец-то.

Выход.

6*****

Итак, караван прибудет в оазис сегодня вечером и простоит там до завтрашнего обеда. Потом шесть часов хода до деревни огнепоклонников, где, собственно, хадж и заканчивается, игроки получают опыт и репутацию, а паломники-неписи разбредаются в поисках крова на ночь, чтобы, отдохнув, следующим утром поклониться Духу Огня, посвятить ему дары и песнопения, воздать прочие почести.

Я шел по Некровиллю в сторону Квартала Гильдий и размышлял о своих дальнейших планах. Денег было чуть больше 108 золотых талеров. В логово разбойников лезть не хотелось. Надоело. Да и смысла не было. Прив достиг 50-го уровня. Теперь если дроп и будет падать, то настолько редко, что можно посчитать, будто его и вовсе нет.

Сейчас получу профессии и буду думать, как бы умудриться их прокачать. Денег на своих профах я не заработаю. Вместо этого мне, наоборот, придется тратить свои деньги на прокачку профессий. Чтобы заработать деньги, надо обязательно брать одну добывающую или перерабатывающую профу и одну связанную с нею производственную или крафтовую профу. А я собирался взять две производственные -- алхимика и заклинателя. Это значит, что ингредиенты для создания зелий и свитков с заклинаниями мне придется покупать на аукционе. И как я смогу заработать на своих профах, если, например, для создания Черного эликсира силы, мне потребуются ингредиенты, стоимость которых на аукционе составляет 995-1000 золотых, а сам эликсир на том же аукционе стоит всего 1000 золотых? Поднять цены и продать дороже? Да кто его купит -- алхимиков уровня Грандмастер в игре полно и штампуют они эти эликсиры целыми ящиками. Им то что, они второй профой травника взяли и свой гешефт по-любому имеют. Сами траву и прочие орхидеи с лилиями косят, сами потом их и перерабатывают в зелья и эликсиры. Вот и выставляют Черные эликсиры по тысяче золотых, снимая не меньше 900 монет чистой прибыли с одного флакона. Такая же ситуация и с заклинателями.

Для мага вообще интерес представляют всего четыре производственные профессии. Помимо алхимика и заклинателя, это еще чародей и ювелир. Профессии ведь, помимо своих основных функций, дают еще и дополнительные бонусы --

увеличивают параметры персонажа. Чародей увеличивает показатель мудрости, а ювелир количество маны. Выбранные мною заклинатель повышает силу заклинаний на 10% за каждый уровень профессии, а алхимик прибавляет к интеллекту 5 единиц за уровень послушника и далее, с каждым новым уровнем профессии, на пять единиц больше, чем на предыдущем. В итоге, на уровне Грандмастера профессия алхимик прибавляет к показателю интеллекта 75 единиц. Для меня это очень важно -- и количество маны увеличится, и сила заклинаний возрастет на 375%.

А вот и Гильдейский квартал. Или квартал мастеров, так еще в городах называют районы, где располагаются здания различных гильдий. Каких только гильдий здесь нет. Гильдия оружейников и Гильдия кузнецов. Гильдия строителей. Гильдия художников. Кожевников, ткачей, портных, рыбаков. Земледельцев и животноводов, каменотесов и горняков, скульпторов и инженеров, поваров и вышивальщиц. И прочая, прочая, прочая. И это только Гильдии, в которые могут вступит игроки. А есть еще и Гильдии, доступные только для НПС. Например, та же Гильдия перевозчиков. Или Гильдия наемников.

А вот и здание Гильдии алхимиков. Небольшое, всего-то два этажа. Но так и остальные дома в этом квартале такие же. Городок небольшой, ни к чему здесь Гильдиям возводить многоэтажные хоромы. Я вошел в здание.

Получить профессию -- не проблема. Времени это занимает пару минут -- небольшой диалог с одним из представителей Гильдии и твой глаз радует сообщение:

"Вы приобрели профессию алхимика.

Вы получаете статус - Ученик алхимии.

Теперь Вам доступны новые умения.

Теперь Вы можете создавать простейшие эликсиры и зелья.

Книга с алхимическими рецептами находится в Вашем инвентаре".

Заглядываю в инвентарь. Нахожу Книгу рецептов алхимика, открываю и вижу:

"Рецепт крохотного эликсира маны.

Ингредиенты: скрепляющий синий порошок, пыль из стебля фиалки -- 5 шт., крохотный стеклянный пузырек -- 1 шт.".

"Рецепт крохотного эликсира жизни.

Ингредиенты: скрепляющий красный порошок, лаванда --

1шт.,

крохотный стеклянный пузырек -- 1 шт.".

И все. Всего два рецепта, первый - для восстановления маны, а второй - для восстановления здоровья. Можно применять в бою. Самые простенькие рецепты, доступные даже ученикам. Зато - бесплатные. Больше Гильдия тебе помогать не будет. Более сложные рецепты придется покупать за свои деньги, а Редкие и Уникальные -- выбивать из мобов.

Следующая остановка - в Гильдии заклинателей. Осматриваюсь по сторонам, согласно карте эта Гильдия где-то совсем рядом. И вижу ее буквально через один дом от Гильдии алхимиков. Прохожу мимо этого одноэтажного домика и читаю вывеску: Гильдия букмекеров. Вот уж чего не ожидал, так это обнаружить контору Гильдии букмекеров в этом заштатном городишке. Ну, да эти ребята шустрые. Не смотри, что неписи. Своего не упустят.

Процедура в Гильдии заклинателей та же самая, что и у алхимиков. Пять минут общения с гильдейцем и новая системка:

"Вы приобрели профессию заклинателя.

Вы получаете статус - Ученик заклинаний.

Теперь Вам доступны новые умения.

Теперь Вы можете создавать свитки с заклинаниями: Вам доступно создание свитков с небоевыми заклинаниями Магии Стихий.

Книга с рецептами заклинаний находится в Вашем инвентаре".

Проверяю инвентарь. Книга есть. Такая же, в принципе, как и книга с рецептами для алхимии -- не теряется, не выбрасывается, не продается и не передается. Это книга не передается. А вот рецептом из книги поделиться вполне можно. Можно бесплатно, а можно и за денежку. Некоторые рецепты ой, как дорого стоят.

Рецепты я смотреть не стал. И так знаю, что там два рецепта заклинаний и эффект от них практически тот же, что и от рецептов алхимика. Только не в виде эликсира, а в виде свитка с заклинанием, накладывающим соответствующий баф.

Я вышел из здания и остановился напротив Гильдии букмекеров.

А ведь это вариант! Можно не слабо сэкономить. Это отсюда, из глубинки земель Смерти телепортация на южный материк стоит сотню монет. Плюс-минус. А если прыгать

телепортом из Вавилона, то стоить это будет монет двадцать -- Вавилон-то на побережье Левантийского океана расположен. Раз в пять ближе к вулкану с Храмом Огня.

Почему то так получилось или так было задумано разработчиками, но земли Темной стороны располагались на северо-востоке и на востоке материка под названием Кенол. Земли Хаоса лежали ближе к северу. Владения Тьмы -- ближе к югу. А территория Смерти располагалась между ними. Это вовсе не значит, что они граничили друг с другом -- между землями темных фракций простирались огромные пространства вольных земель. Жители ряда городов и сел, расположенных на вольных землях, поклонялись только богам из какого-то одного пантеона, а жители большинства других населенных пунктов не ограничивали себя верой только в одного бога или в богов одного пантеона. В таких городах и селах было смешение рас и вероисповеданий. Храм Порядка мог стоять рядом с храмом эльфийскому богу, а капище орков размещаться напротив монастыря Природы или идола варварского божества.

Вавилон был одним из таких городов. Вольный город. Крупнейший город Кенола и всего мир.

Именно в Вавилоне располагалась Арена. Место, где проводились турниры. Единственное место на Кеноле, где желающие испытать себя могли сойтись в поединке с равным соперником или с более сильным. Место, где ежедневно проводились дуэли между игроками.

Место, куда я сейчас и направлюсь. Придется, конечно, посражаться, провести один поединок и обязательно выиграть его. Но с моим-то петом пятидесятого уровня это не проблема - дуэли на арене проводятся между игроками одного уровня или игроками с разницей не более в один уровень. Так что, среди моих потенциальных соперников вряд ли найдется кто-то, кто смог бы противостоять пету пятидесятого уровня. Это надо быть совсем отмороженным на голову, чтобы качать пета вместо того, чтобы качаться самому. Я -- не считается. У меня есть План и я ему следую.

Я толкнул дверь и вошел в домик букмекеров. Ни прихожей, ни коридора в доме не было. Одна комната и посередине стол. За столом -- вампир. НПС, 90-й уровень. Ну а что я ожидал здесь встретить? Это в прошлой жизни привык, что мне попадались только букмекеры-люди. Я и в землях Смерти практически не бывал, все больше в рейды в земли Тьмы ходил. За скальпами. Так что вполне логично, что букмекером в одной из контор на землях Смерти будет вампир.

- Желаете принять участие в дуэли или предпочитаете

сделать ставку на исход чужого поединка? - вампир не стал рассыпаться в реверансах и затягивать процесс. Оно и понятно -- с какой стати 90-й уровень будет рассыпаться в любезностях перед 5-ым уровнем, хоть и бессмертным.

- Никаких ставок, - я презрительно скривил лицо и взмахнул рукой, отбрасывая в сторону предложение букмекера. - Только личное участие. Только дуэль. Только хардкор.

- Хм. Тогда условия такие, - этот вампир, хоть и хладнокровный, отличался изрядной хваткой, впрочем, как и все члены этой Гильдии. - Мы сейчас перебрасываем вас в Верхний Вавилон и вы принимаете участие в дуэли с игроком вашего уровня или уровня не более, чем на один выше или ниже вашего. В случае победы в дуэли вы получаете пять золотых талеров. В случае проигрыша -- один золотой. Плата за участие. После поединка, в случае вашей победы, мы обязуемся доставить вас туда же, откуда доставили в Вавилон. То есть сюда. В Некровилль. В случае проигрыша... - вампир развел руками, - ну, вы и сами понимаете, вы же бессмертный. Где-то возродитесь.

Я нахмурился -- я то помнил, что плата за участие была гораздо выше, правда, и Вальд был гораздо выше уровнем. Увидев это вампир объяснил:

- Вы новичок на арене. Вас никто не знает, уровень у вас маленький, особого интереса ваш поединок не вызовет - ставок будет мало и они будут низкими. А Гильдия букмекеров, это не благотворительное общество. Нам ведь еще и телепорт оплачивать. Так вы согласны на наши условия?

- Согласен.

- Тогда прочтите это и подпишите вот здесь, - вампир подсунул мне свиток пергамента в метр длинной, на котором мелким шрифтом был написан какой-то текст. - Это контракт.

Я, не глядя, расписался. Еще бы я не был согласен. Пять золотых (возможность проигрыша я даже не рассматривал) да еще и восемьдесят монет экономии на телепорте -- совсем не плохо для игрока пятого уровня.

- Тогда проходите сюда, - вампир встал и открыл дверь в задней стене, которую я раннее не заметил за его спиной. - Здесь у нас портал.

Заметив мое удивление, вампир изобразил нечто вроде улыбки, сверкнув белоснежными клыками:

- Не волнуйтесь, ничего незаконного. Гильдия перевозчиков знает. У нас контракт с ними.

А я вовсе и не этому удивился. То, что дома Гильдии букмекеров оборудованы своими собственными телепортами ни для кого не было секретом. Просто я не думал, что в таком

захолустье Гильдия тоже оборудует свой транспортный портал. Вот что значит, людям девать деньги некуда. И вампирам.

Я прошел в заднюю комнату. Круглый зал, обрамленная узкими колонами середина чуть ниже, чем пол по краям. В центре комнаты - небольшая восьмигранная каменная плита. Над ней, после нескольких пассов руками вампира, засиял серебристый овал портала.

- Прошу вас, - вампир указал на окно телепорта. - Вы попадете в здание нашей Гильдии в Верхнем Вавилоне. Там вас уже ждут. До скорой встречи.

- Прощайте, - кивнул я этому тактичному вампиру и шагнул в портал. Возвращаться сюда я не собирался. Маленький городишко для игроков начальных уровней -- не то место, где я собирался провести свое ближайшее, а также отдаленное будущее.

По ту сторону портала меня встретил человек, что меня обрадовало. Надоела уже нежить. Другие расы тоже встречались в Некровилле, люди так особенно часто, но обилие нежити, что среди игроков, что среди НПС, не самым радостным образом действовало на нервы. Все вокруг было очень и очень реальным. И зомби со скелетами, шныряющие по Некровиллю, и вампиры с рыцарями смерти, слоняющиеся по городу, и личи, и прочие умертвия - все выглядели абсолютно естественно и натурально.

- Отлично! Отлично! - толстячок НПС обежал вокруг меня пару раз. - Просто замечательно!

Он подхватил меня под руку и куда-то потащил.

- Пойдемте же скорее ко мне в кабинет. Это такая удача, такая удача, что вы объявились. У нас уже целую неделю нет пары на пятых-шестых уровнях. Этот Зеленый всех распугал.

- Кто распугал? - не понял я.

- Зеленый! Кто же еще? Вы что, с Силении свалились? Как удачно! - толстяк довольно потер руки, продолжая при этом стремительно двигаться по коридору, в который мы вышли из комнаты с телепортом. - Прямо к нам в Гильдию. Зеленый -- это друид. 6-й уровень. Бессмертный.

Я усмехнулся. Ну-ну. Друид 6-го уровня. Мы таких друидов шестого уровня пачками можем есть не закусывая. Тоже мне, распугал всех. Нас не распугаешь.

Мы дошли, наконец-то, до комнаты толстяка, она располагался на том же этаже, что и зал с телепортом, только в другом крыле здания. Толстяк уселся за широкий двухтумбовый стол, а мне предложил удобное кожаное кресло напротив.

- Меня зовут.. ээ... - он уставился на меня. - Короче, зовите меня -- Гувер. Эндрю Гувер. Меня все бессмертные так зовут. Я

привык. Так будет удобнее.

- Темный Эвери, - представился я.

- Замечательно! Замечательно! Темный! Какая неожиданность, - Гувер всплеснул ладонями. - Темный и Зеленый. Нет, это что-то. Это войдет в историю Арены. Представитель Пути Смерти и представитель Пути Жизни столкнутся на Арене не на жизнь, а на смерть. Я весь в предвкушении!

- Короче, Склиф... - начал было я, но был тут же перебит Гувером.

- А я знаю! Вы не представляете -- я знаю! - обрадовался чему-то он. - Склифосовский! Мне столько раз называли это имя. Наверное, очень, очень знаменитый человек. Он ведь человек? Я не ошибаюсь? Или эльф? Вы знаете, эльфы тоже очень часто его вспоминают. А вот теперь вы. Нежить. И тоже бессмертный. А вы из... этой... как ее... секундочку.

Он открыл сбоку тумбу стола и нырнул туда с головой. Я с изумлением смотрел на это представление. Через секунду он вынырнул обратно и радостно произнес:

- Из Рашиены! Вот! Ах, вы не представляете, все рашиены знают Склифосовского. Мне это так льстит, так льстит -- сравнивать меня с таким великим человеком. Или эльфом. Или, все-таки, личом? - Гувер вопросительно посмотрел на меня.

Я растерялся.

- Ээ... Я не уверен. Я сам с ним знаком не был, но...

- Молчите! Ради всех богов -- молчите! Пусть это будет тайной. Это так романтично. Это будоражит мне кровь! Вам сказали, сколько будет стоить ваше участие в дуэли? - Вдруг резко сменил тему он. - Не более одного золотого за проигрыш и не более пяти за победу. И не надо на меня так смотреть! У Гильдии нет средств! Мы практически разорены!

- Да я, собственно, и не возражаю. Я, в принципе...

- И замечательно! И замечательно, что не возражаете! Вы просто прелесть, не то что этот Зеленый. Такой молодой, а такой меркантильный. Десять золотых в случае проигрыша -- нет, вы где-нибудь видели такого жадного друида? А куда деваться? Сейчас не сезон. Все бессмертные летом куда-то деваются. Каждое лето! Скажите, у вас там... - Он сделал неопределенное движение рукой, - в Рашиенде... В вашем мире, откуда вы к нам приходите... Что у вас там происходит каждым летом? Бессмертных становится меньше. Они покидают нас. Но потом, хвала богам, опять возвращаются.

- В Рашиене, - автоматически поправил я Эндрю. - Каникулы у нас происходят. То еще стихийное бедствие.

- Ах, каникулы! Это же прекрасно! Поединок состоится

завтра утром, - толстяк снова резко сменил тему. - В девять ноль-ноль. Вот вам один золотой, - он положил желтый кругляш на стол передо мной. - Если вы проиграете, он ваш. В любом случае он ваш. Если выиграете, придете сюда и я вам выдам остальную сумму -- четыре золотых. И отсюда же отправим вас обратно. В Некровилль.

Девять ноль-ноль. Нормально. Успеваю и в дуэли поучаствовать, и до Гильдии перевозчиков добежать, и к каравану паломников присоединиться. И сегодня еще почти целый день впереди. Можно к Чеширчику смотаться, как раз сэкономленных денег хватит на дорогу туда и обратно.

- А скажи, дружище Эндрю, - я радушно улыбнулся. А Гувер, наоборот, побледнел. Неужели я так страшно выгляжу, когда улыбаюсь? - Нельзя ли вместо Некровилля закинуть меня в другое место. Гораздо ближе. То есть, дешевле. Гильдия ведь испытывает финансовые трудности. А здесь есть возможность хорошо сэкономить.

- Нельзя, - сухо ответил Гувер. - мы не Гильдия перевозчиков. И мы не хотим портить отношения с нею. Гильдия букмекеров не занимается перевозками, а Гильдия перевозчиков не принимает ставки.

Он посмотрел, как я забираю золотой, и сказал:

- В девять ноль-ноль. Не опаздывайте. До завтра. Надеюсь, увидимся. А сейчас вам по коридору налево, там увидите широкую лестницу. Она ведет на первый этаж, как раз напротив выхода.

Как у него быстро сменяется настроение, однако. Я кивнул на прощанье и направился к двери. Уже взявшись за ручку, услышал:

- Ах, да! Совсем забыл сказать...

Я немного напрягся. Не люблю такие моменты.

- В случае неявки на поединок, вас отправят на мифриловые рудники. На три месяца. Весь доход -- в пользу Гильдии. Вы же понимаете, скрываться нет смысла. Вас, бессмертных, всегда находят очень быстро.

Я развернулся к нему. Он вскинул руки ладонями вперед и затараторил:

- Вы не можете отказаться. Вы уже взяли золотой! В случае отказа -- штраф в тысячекратном размере. Вы подписались под этим! Вы обязаны принять участие в поединке.

- А я и не отказываюсь, - ответил я. Желание сказать ему какую-нибудь грубость пропало. Он же НПС, а не реальный человек. Нет смысла с ним ругаться. Как-то здесь об этом забываешь.

Я вышел из кабинета, спустился по лестнице на первый этаж и покинул здание.

Ну, здравствуй, Вавилон!

Вольный город. Крупнейший город мира. Город, в котором проживает миллион НПС и который ежедневно посещает десятки тысяч игроков. Город, в котором расположена Арена, единственное место в мире "Битвы богов", где проводятся турниры. Единственный город, в котором есть игорный квартал и квартал красных фонарей. И размеры этих кварталов будут побольше некоторых других городов.

Я бежал по надземной части города, Верхнему Вавилону, в сторону ближайшего рынка. Слишком огромен этот город, чтобы передвигаться здесь пешком. Пешком просто никуда не успеешь, даже если хорошо ориентируешься в городе. А в Вавилоне я ориентировался хорошо. Не во всем городе, конечно, но центр Верхнего города, где располагались основные объекты, представляющие интерес для игроков, я знал, как свои пять пальцев. Никакие карты мне были не нужны.

Сейчас я бежал к Торговому кварталу. Времени до завтрашней дуэли было много и потратить его надо с толком. А там, в Торговом квартале, помимо НПС, всегда было полно игроков, желающих продать или купить тот или иной товар или оказывающих те или иные услуги. Одной из таких услуг я и собирался воспользоваться.

А еще возле рынка Торгового квартала располагалась станция дилижансов, принадлежащая Гильдии перевозчиков. В этом же здании Гильдии располагался и маг, оказывающий услуги по телепортации тем, кто не желал тратить время на поездку в дилижансе или хотел попасть в места, куда ни дилижансы не ходили, ни дирижабли не летали. Телепортироваться, пока что, я никуда не собирался. Мне всего-то нужно выяснить стоимость переброски в оазис, чтобы точно знать, какой суммой я могу свободно распоряжаться.

Как я и предполагал, цена телепортации в оазис на Ченроде составляла 20 золотых и, таким образом, у меня оставалось свободными 88 золотых. Хватит на полет в Лукоморье и обратно. Еще и останется. Раз уж я оказался в Вавилоне, то грех не воспользоваться оказией и не слетать к Чеширчику за навыком "Умник" - отсюда лету до Лукоморья всего четыре часа. Когда еще судьба занесет меня в Вавилон? Полагаю, это будет не скоро - сразу после дуэли на Арене я бегу в Гильдию перевозчиков, телепортируюсь на Ченрод, присоединяюсь к пилигримам, дохожу с ними до деревни огнепоклонников и или застреваю там надолго, до достижения нужного уровня репутации, или опять

застреваю там надолго для того, чтобы заработать деньги для прыжков к Храмам Воды, Земли и Воздуха.

Уже подбегая к рынку, я увидел, как замелькало новое системное сообщение:

"Ваше умение "Скорость" улучшилось. "Скорость" +1. Всего: 3/10

Теперь Вы будете передвигаться на 30% быстрее".

Рынок бурлил. Обилием всевозможных товаров и количеством посетителей он напоминал восточный базар. В нескольких шагах от рынка раздавался только неясный гул, но стоило мне вступить на его территорию, как я был оглушен криками торговцев, предлагавших свой товар, во всеуслышание его расхваливающих.

- Эликсиры! Лучшие эликсиры от грандмастера алхимии!

- Доспехи всякие-разные! Из стали, из адамантина, из мифрила! Серебренные и золотые! Бронзовые и медные!

- Делаю вышивку для игроков до 50-го уровня. Адепт вышивания!

- Кольчуги! Берем кольчуги!

- Зачарую ваши вещи! Ставлю до восьми модификаторов!

Ого! Восемь модификаторов - это лучше, чем Уникальные вещи. Это почти Легендарка! Я бросил взгляд на игрока, предлагавшего модификацию предметов. Удивительно, но этим игроком оказалась магесса 234 уровня с многообещающим именем Барби.

- Травы и цветы из Касуольской лощины! Морские водоросли! Орхидеи из оранжерей лесных эльфов! Цветки золотистого лотоса! Подходим, не стесняемся, спрашиваем любые ингредиенты для алхимика, заклинателя!

- Бычки! Бычки! Окуни! Пещерные караси!

Я пробивался сквозь толпу, зажав в руке мешочек с деньгами. Можно было его бросить в инвентарь, но лучше не рисковать. Игроки, выбравшие класс вора, на рынках работают редко, но иногда все-таки заходят сюда поохотиться на кошелек зазевавшегося покупателя. А у меня каждый золотой на счету.

- Лучшие ткани из софельского льна. Ваша одежда будет легкой, как пух, и прочной как мифриловая кольчуга!

Конечно, проще было бы купить свиток с заклинанием магии Порядка, вешающим на рюкзак баф в виде запрета на кражу из него, но жалко было тратить на это деньги.

- Мечи и топоры, копья и молоты, кинжалы и арбалеты! Любое оружие на ваш вкус и уровень!

Воры вряд ли позарятся на рюкзак игрока 5-го уровня, я это прекрасно понимал, но береженого бог бережет. Лучше подстраховаться.

- Доставлю в любую точку Кенола от любой конторы Гильдии перевозчиков! Быстро и дешево! Прокачу по окрестностям Вавилона! Самый быстрый грифон в Вавилоне!

- Руда! Железная руда! Оловянная Руда! Медная руда!

- Желчь скорпиона! Глаз василиска! Шкура нарейского леопарда!

А вот и то, что мне и нужно! Я протолкался сквозь толпу к игроку, предлагавшему услуги перелетов на грифоне. Охотник, 73-й уровень, Путь Порядка, а зовут его... Хех, ну и имечко он себе выбрал - Лося Догонишь. Это надо же до такого додуматься.

- Привет! До Лукоморья подбросишь?

Охотник окинул меня быстрым оценивающим взглядом и спросил:

- К Чеширчику? За "Умником"? Пятьдесят золотых, если только туда. Туда и обратно - девяносто, но только если ты у него недолго проторчишь. Если он басни начнет рассказывать, то я лучше порожняком вернусь, чем до вечера там торчать буду.

- Да ты что! - возмутился я. - Каких пятьдесят золотых? До Сфирота Гильдия за десять талеров добросит, а от него до Лукоморья час ходу всего.

- Ага. Только ты не дойдешь. Там мобы 120-го уровня вокруг. И выше. Так что тебе или подрасти немного надо, или плати пятьдесят золотых.

- Да я от Сфирота за пять золотых найму кого-нибудь. Слышь, Лося Догонишь, давай за тридцать золотых?

- Ага. Можно просто Лось. Наймешь, как же, - ухмыльнулся он. - Сфирот город маленький, там народ не толпится, как здесь, - он кивнул на толпы покупателей вокруг нас. - Ты там неделю ждать будешь, прежде чем найдешь кого-то, кто согласится тебя в Лукоморье забросить. А то и месяц проторчишь, ага. А за месяц можно полсотни уровней поднять. Тебе. Да никто и не будет тратить целый час на полет к Чеширчику ради пяти золотых. Монет двадцать заплатить придется. Ага.

Я призадумался. Лось все правильно сказал. Через Сфирот добираться до Лукоморья ничем не выгоднее - если и сэкономлю по деньгам монет десять-двадцать, то по времени потеряю много.

- Давай за семьдесят туда и обратно, - предложил я?

- Восемьдесят. Больше не уступлю. Ага. Но сразу предупреждаю - если кот начнет сказки рассказывать, я улетаю. Он их сутки может рассказывать, ага. Что я, все это время торчать там должен?

- Ок, - согласился я. - Тогда сорок сразу, а остальное после возвращения.

- Ага. Только не после возвращения, а перед полетом обратно, как с Чеширчиком закончишь.

- Не бойся, Лось. Я не обману. До гостиницы подкинешь? Деньги взять надо. У меня с собой только тридцатник.

- Ага. Сейчас маунта призову.

Гостиница... Гостиница... Какие я знаю гостиницы подешевле в Вавилоне? Надо скорее вспомнить - три секунды всего заклинание призыва читается.

- Готово! Залезай, - сказал Лось, усаживаясь на появившегося рядом с ним золотистого грифона и кивая мне на место позади себя. - Где твоя гостиница?

- Давай в квартал бедняков. Там покажу. Возле рынка, рядом.

Грифон расправил крылья, взмахнул ими раз, другой, и мы оторвались от земли. Еще несколько тяжелых, но мощных взмахов, и мы уже несемся над крышами домов в сторону квартала бедняков. То, что там рядом с местным рынком есть несколько гостиниц, я знал точно, но совершенно не помнил, как называется хотя бы одна из них. Ну, это уже и не важно. На месте сориентируюсь. Вряд ли Лось пойдет со мной в гостиницу.

- Ты давай быстрее, ага. Я тебя здесь подожду, - сказал Лось, когда мы опустились на землю рядом с рынком.

Я соскочил с грифона и помчался в ближайшую гостиницу, которую только что увидел.

- День добрый! Я хотел бы снять комнату на пару дней. Подешевле. Сколько это стоит? - выпалил я, ворвавшись в гостиницу и подбежав к портье, высокой сухопарой тетке, НПС 30-го уровня.

- Одна комната с кроватью и шкафом - два золотых в сутки. Удобства в коридоре. 4-й этаж.

Два золотых в сутки, это шестьдесят золотых в месяц. И это самый дешевый номер? Представляю, сколько здесь стоит приличный номер. А сколько тогда стоит номер в приличной гостинице?

- Беру. На два дня, - я положил на стойку перед женщиной четыре золотых.

Деньги начали таять как дым. Ничего еще не сделал, а уже минус четыре золотых. Схватив ключ от комнаты, я помчался наверх, перепрыгивая через несколько ступенек сразу.

Ворвавшись в комнату, я бросил на нее беглый взгляд и, не увидев ничего достойного внимания, полез в инвентарь. Ага, вот он, камень возврата. Теперь привязываем его к этому месту и

бегом обратно. Привязка целую минуту длится, надеюсь, Лось дождется меня. Он на перевозках зарабатывает себе на жизнь, и очень неплохую жизнь для своего уровня. Столько, сколько он с меня получит за четыре часа полета, он с мобов не выбьет и за целый день. И половины не выбьет. Вот профой можно заработать и больше, но если у тебя уже все лоты на аукционе забиты, то тогда заняться дополнительным заработком - самое оно.

Так, привязка окончена. Я выскочил из комнаты и побежал к Лосю. Теперь раз в сутки я могу с помощью камня сюда вернуться. Работает как телепорт, только без окна портала - в одном месте исчезаешь, в другом появляешься. Можно еще сделать так, чтобы я и воскрешался здесь после смерти, но это мне не нужно. Неудобно это, лучше воскрешаться в ближайшей к месту твоей смерти точке воскрешения.

- Держи сорок золотых, - отдал я Лосю причитающиеся ему деньги и вскочил позади него на грифона - Погнали!

Хорошо, что у него грифон золотистый. На таком грифоне мы до места не за четыре часа доберемся, а за три. Не соврал Лось там, на рынке. Быстрее золотистых грифонов только летающие механизмы гномов. Что-нибудь, вроде ракеты. Гномы еще те умельцы. Двигатель прогресса в "Битве богов".

- Слышь, Эвери, - обернулся ко мне Лось. - Делаем так. Если кот тебе в шахматы предложит сыграть или петь будет, то ты там спокойно с ним общайся, за меня не беспокойся. Я подожду. А если начнет сказки рассказывать, то ты мне махни рукой. Я тогда улечу. Ага. Не могу ждать долго.

- Хорошо. За сколько долетим?

- Через три часа мы уже в Лукоморье будем. Ага.

Сначала игроки из России его называли котом Бегемотом, но имя не прижилось. Игроков, знающих про Чеширского кота, оказалось больше, чем игроков, знающих, кто такой кот Бегемот. Вот и стали этого кота называть Чеширским, или, ласково, Чеширчиком.

Живет себе такой черный кот на дереве, выросшем на самой оконечности мыса, выпирающего далеко в море. Дерево - то ли дуб, то ли не дуб, толком никто не знает. Но размеры впечатляют, чтобы обхватить ствол руками нужно человек десять. На дереве - цепь. Разумеется, золотая. Массивная. А кот, разумеется, ученый. И сказки говорит, и песни поет, а еще в шахматы играет. А я игрок в шахматы так себе. Мне не то, что с ИскИном тягаться, мне с любым начинающим шахматистом победа не светит. Я, конечно, рисковал, отправляясь сюда. Если Чеширчик предложит сыграть в шахматы и я проиграю, то он навыку меня не обучит. Скажет,

приходи завтра. И плакали мои денежки, заплаченные за дорогу. Надежда была на то, что партию в шахматы кот предлагал редко. Предпочитал или песню пропеть, или сказку рассказать. Особенно он любил петь. Для слушателей это была пытка.

Мы приземлились рядом с деревом, возле того места, где толстенная золотая цепь, обвивающая ствол, ложилась на землю. Я спрыгнул с грифона и поднял голову вверх. Метрах в двадцати надо мною на толстой ветви развалился крупный черный кот и смотрел на меня. Я помахал ему рукой. Кот только вяло вильнул хвостом.

Иногда он слезает на землю, но сегодня, похоже, не собирался этого делать. Придется мне лезть наверх. Я поставил ногу на цепь и, придерживаясь руками за ствол, пошел по ней наверх, аккуратно переступая по ее звеньям.

Лучше всего, если кот решит спеть песню. У него, конечно, ни слуха, ни голоса, но это можно и перетерпеть. Зато времени займет немного. А вот его сказки действительно могут часов десять, а то и больше, длиться. По деньгам мне и то, и другое выйдет одинаково - возвращаться с Лосем на его грифоне я не собирался. Зря я, что ли, потратил четыре золотых в гостинице? В любом случае махну Лосю, чтоб он обратно улетал. А вот времени жаль. Лучше было бы в Нижнем Вавилоне его провести, там под городом канализация как раз для героев от 40-го до 50-го уровней. Можно крыс побить, немного деньжат поднять.

Я, наконец-то, добрался до кота и, усевшись на ветку напротив него, сказал:

- Привет! Мне навык "Умник" нужен. Поможешь?

Кот махнул пару раз хвостом, улегся поудобнее на своей ветке и ответил:

- Садись и слушай. Я расскажу тебе басню.

Я обреченно вздохнул. Придется потерпеть. Сколько времени займет его басня - неизвестно, надо сразу настраиваться на несколько часов. Но для меня это все же лучше, чем партия в шахматы - теперь я точно знал, что уйду отсюда с навыком.

Я посмотрел вниз и махнул рукой Лосю, стоявшему под нами и глазевшему на нас. Лось сделал огорченное лицо, пожал плечами и развел руки. Дескать, извини, брат, но я не могу ничего поделать, мне надо валить отсюда. Я только согласно кивнул ему. Дескать, я все понимаю.

- Однажды по пустынной дороге навстречу друг другу шли двое, адепт Смерти и адепт Жизни, - начал рассказывать свою басню Чеширчик. - Так случилось, что в месте, где они должны были встретится, стоял грифон. Когда путники подошли ближе, один из них увидел перед собой гордую голову орла, издающую

грозный клекот, широко расправленные крылья, сияющие белоснежные перья. А второй увидел мощные львиные задние лапы, когтями царапающие дорожный камень и оставляющие на нем глубокие следы, упругий хвост с кисточкой на хвосте, воинственно хлещущий по бокам львиного тела. Так и стояли они, два адепта, и смотрели на грифона, и один думал, что видит орла, а другой думал, что видит льва. А грифон ничего не думал. Он знать не знал, что на половину лев, а на половину орел. Он знал, что он - грифон. Он расправил крылья, взмахнул ими и улетел.

Кот замолчал. Смотрел на меня и только кончик его хвоста плавно двигался из стороны в сторону.

Я ждал окончания истории, но кот, похоже, и не думал продолжать ее рассказывать.

- А дальше? - спросил я, не выдержав затянувшейся паузы.

- Это все, - ответил кот.

Все? Я удивился. Я то уже настроился просидеть здесь несколько часов, слушая его побасенки, а ему и пяти минут хватило.

- А в чем мораль? - недоуменно спросил я.

- А вот это ты мне скажи, - ответил кот и хитро улыбнулся.

Вот, засада! Редко, очень редко кот задавал вопросы и требовал на них ответы. Обычно все заканчивалось тем, что Чеширчик рассказывал игроку сказку или пел песню, по окончании которых у игроков просто появлялось системное сообщение об освоении навыка "Умник". И никаких вопросов.

Если же кот задавал вопрос, то ответить на него надо было обязательно, иначе за навыком придется приходить не раньше, чем через месяц. А провести в игре месяц и не подхватить случайный навык, если имелось свободное место для него, было нереально.

В чем же мораль басни? Два адепта и грифон. Один - адепт Смерти, другой - адепт Жизни. Ну, и что? Не будь грифона, они сошлись бы в схватке. Грифон помешал? Или что? В чем мулька? Один видел льва, другой - орла. Хотя это было одно существо. Два адепта... смотрели на грифона... один видел орла... а смотрели на грифона...

- Я понял, Чеширчик. Они смотрели на одно и то же, но видели разное. Потому, что с разного ракурса смотрели.

Я уставился на кота, ожидая его реакции, но он молчал, прикрыв глаза и по-прежнему лениво помахивая хвостом. Значит я пока не дал устраивающий его ответ.

- Ракурс разный. Точки, с которых они на грифона смотрели, были разные, - пояснил я коту. И, осененный внезапной

мыслью, добавил, - точки зрения! Они по-разному воспринимают то, что видят, даже если видят одно и то же. Они по-разному воспринимают мир!

"Вы приобрели навык "Умник".
Теперь Вам доступны новые умения".

Кот встал, выгнул спину, потянулся. Поцарапал передними когтями кору дерева и прыгнул на соседнюю ветку. А потом на другую, чуть повыше. Улегся на ней, повернул голову ко мне, улыбнулся. И пропал. Над веткой осталась только одна его улыбка, медленно растворяющаяся в воздухе.

Так вот почему тебя Чеширчиком называют. Странно, антураж из русских сказок - лукоморье, дуб, златая цепь, а кот - из английской.

Все-таки, мне повезло, по самому лезвию прошел. Мог ведь и облажаться. А теперь мне открыто умение "Знание - сила", увеличивающее интеллект. Я удовлетворенно вздохнул, отгоняя напряжение. Пора покидать этот гостеприимный дуб и его хозяина.

Я тут же, прямо на ветке, активировал камень возврата. Минута, и я стоял посередине комнаты в гостинице в Вавилоне. Зря я заплатил за два дня, перестраховался. Но кто же знал, что Чеширчику хватит всего пары часов на свою басню? Мог ведь затянуть ее и до полночи.

Теперь, раз еще есть свободное время, надо посетить Гильдию магов. Приценится к книгам заклинаний, а заодно посмотреть, какие еще умения открыты для меня.

До Гильдии магов я добрался только через два часа быстрого бега по улочкам Верхнего Вавилона. Хорошо, что в этой игре не бывает усталости. Дважды за это время меня радовали системные сообщения об увеличении умения "Скорость". А вот Гильдия магов меня не обрадовала.

Как оказалось, самые дешевые фолианты, содержащие заклинания для магов уровня "Ученик", стоили по 70 золотых талеров. С моими финансами, всего-то 84 золотые монеты, 20 из которых надо приберечь для Гильдии перевозчиков, о приобретении фолиантов и, соответственно, получении умения "Знания - сила", придется пока забыть. Можно посетить городскую библиотеку и прочесть там любую книгу, но это уже совсем для ненормальных - ходить в виртуале по библиотекам. А наставники обучить этому умению не могут, только чтение книг дает его.

Зато в Гильдии магов меня обучили двум другим полезным умениям, доступ к которым оказался у меня открытым. Короткий

разговор с одним из магистров гильдии и передо мной засверкали системки:

"Вы получили умение "Идентификация монстров".

Умение "Идентификация монстров": 1/10.

Теперь Ваш шанс идентификации монстра составляет 10%".

"Вы получили умение "Идентификация предметов".

Умение "Идентификация предметов": 1/10.

Теперь Ваш шанс идентификации предмета составляет 10%".

Маг, обучивший меня умениям идентификации, предложил также передать мне навык "Сопротивление", заставив на короткое время призадуматься.

Навык "Сопротивление". Его берут все - и воины, и маги. Он открывает умения "Сопротивление магии" и "Сопротивление физическому урону". На десятом уровне эти умения дают 25-ти процентную защиту от урона, соответственно, магического или физического. Очень полезное свойство. Независимо от величины наносимого урона - что в десять единиц, что в миллион - четверть его уходит просто в никуда. А после достижения десятого уровня этих умений открывались новые, дающие сопротивления уже к отдельным видам урона. Например, сопротивление урону от мечей. Или, сопротивление огню. Выбрать и изучить можно было только одно из умений для физического урона и одно для магического урона, но зато полученный урон от выбранного оружия или вида магии снижался на целых 50 процентов. Умения не суммировались, но и при таких условиях значительно повышали живучесть героя.

Соблазн был велик, но я быстро подавил его. Выбранная мною стратегия не предусматривала развитие защитных качеств моего героя. Эти свойства хороши в комплексе, только тогда они дают нужный, по-настоящему сильный эффект. А прокачка какого-то одного элемента защиты при отказе от остальных - это только пустая трата времени и средств, а в случае с "Сопротивлением" еще и потеря одного места для навыков.

Пришлось отказаться от предложения мага.

Дальнейший мой путь лежал в Гильдию букмекеров. С момента моего согласия на участие в дуэли на Арене прошло достаточно времени, чтобы Гильдия подсчитала вероятности, объявила соотношения ставок и начала их прием. Надо и мне заработать на этом. Хорошо, если бы на Зеленого ставок было больше, чем на меня. Например, три к одному. А лучше - пять к

одному. Тогда, поставив на себя всего 44 золотых талера, я получу после победы целых 220. Можно поставить и все 64 золотые монеты, что у меня были, но рисковать двадцатью талерами, необходимыми для оплаты телепортации в оазис на Ченроде, я не хотел. Не то, чтобы я сомневался в своей победе, просто это мое правило. Принцип. Не так уж много у меня принципов, но те немногие, что были, соблюдались мной всегда.

А если ставок в мою пользу будет больше, ну так что же, мой выигрыш будет не такой солидный, но и десяток-другой монет мне не помешают.

Дойдя до Гильдии букмекеров, я подошел к стендам с информацией о ставках на тотализаторе и начал искать сведения о завтрашней дуэли с моим участием. Поединков на завтра было запланировано много. На некоторых уровнях в день проводились сотни боев один-на-один и десятки групповых, начиная от сражений между командами из пяти бойцов и заканчивая массовыми побоищами, стороны которых могли выставить неограниченное количество участников. И все эти поединки происходили на Арене. На разных ристалищах, но все - на Арене. Ну, а что вы думали? Виртуал не знает пространственных ограничений. По крайней мере, пока.

А вот поединков с участием пятых уровней было мало. Если говорить откровенно, то всего один - дуэль между мною и Зеленым. И соотношение ставок на этот бой заставило меня покрыться холодным потом. Восемнадцать к одному! Не в мою пользу.

Нет, я и не очень-то ожидал, что ставки будут в мою пользу. Наоборот, я был уверен, что большинство будет ставить на друида. Эндрю Гувер ведь обмолвился, что Зеленый распугал всех противников. А это значит, что друид провел на Арене не один бой и, если судить по словам Гувера, весьма успешно. Это, естественно, не могло остаться незамеченным любителями поиграть на ставках на результаты соревнований. Но я ожидал, что соотношение ставок будет примерно три к одному, максимум пять к одному. Но никак не восемнадцать к одному.

Такое соотношение могло значить только одно - Зеленый не простой боец. Что-то у него есть такое, что заставляет игроков делать ставки на него даже при такой невыгодной пропорции. Может у него имеется полный Эпический комплект. Бывают такие вещи - масштабирующиеся. Их на любом уровне можно одеть. Хотя, насчет Эпического комплекта, это я загнул. Слишком редкие в игре эти вещи, чтобы их скидывать на низкоуровнего героя. А вот комплект Легендарных вещей вполне можно скинуть.

Я залез в рейтинг игроков, нашел Зеленого и вывел перед

собой окно с его информацией. Инфа была частично закрыта, но то, что я хотел увидеть, я увидел - на друиде были надеты, в основном, обычные вещи. Только плащ и перчатки относились к классу Редких вещей.

Закрыв инфу Зеленого, я призадумался. Выяснить, в чем заключается такая популярность друида среди любителей делать ставки, надо обязательно. Его преимущества, пока скрытые для меня, ставят под угрозу мой план подзаработать немного денег. Да и просто проиграть свой первый бой на Арене не хотелось.

Я полез на игровой форум. Был в "Битве богов" целый пласт игроков, основной интерес к игре которых сводился к боям на Арене. Своего рода фанатики Арены. И у них на форуме игры был свой раздел, где они постоянно общались. Уж там-то должна быть полная информация о друиде 6-го уровня по имени Зеленый.

Найдя нужный раздел форума, я задал фильтры поиска и стал просматривать найденные темы с упоминанием Зеленого. Спустя два часа я знал о нем практически все.

Сорок четыре дуэлей на Арене, из которых сорок две закончились его победой. А те два проигранных боя были в самом начале его карьеры поединщика. В силе у него десять единиц, в ловкости и интеллекте по четверке, в мудрости - восемь, и десять единиц в выносливости. И это без учета модификаторов надетых на него вещей. Уровень жизни с учетом модификаторов составлял 120 хитов.

Но самое главное было не это. У Зеленого было три питомца - пантера, белый медведь и сокол. Нормальный выбор для друида, выбравшего специализацию "Повелитель зверей". Белый медведь - это танк, способный защитить своего хозяина, принять на себя предназначенный ему урон. Пантера - дамагер. Наверное, сильнейший из дамагеров среди питомцев, если, конечно, не учитывать Уникальных петов. А сокол - это разведка. Соколы обладали умением "Глаза в глаза", а с учетом умения "Полет" и "Соколиный глаз" они становились бесценными разведчиками и владельцы таких петов пользовались повышенным спросом у клановых рекрутеров.

Все бы ничего, но вот только медведь и пантера были 40-го уровня. Сокол - 12-го. Зеленый, как и я, весь свой опыт отдает питомцам. Получая двойной опыт, его петы растут как на дрожжах.

Даже одна пантера представляла серьезную опасность для моего Прива, несмотря на разницу в десять уровней. Слишком сильный у нее дамаг, слишком большая ловкость, слишком высокая скорость нанесения ударов, слишком опасные приемы.

Если Прив и сможет убить пантеру, то друид призовет

второго своего пета - медведя, и моему питомцу придет конец, а вслед за ним и мне.

А это значит, основной моей целью должен стать друид. Фокусом атаки моей и Прива. Завалить Зеленого - задача номер один в предстоящем поединке. Убив друида, мы с Привом ликвидируем главную опасность - призыв в бой второго питомца. А с одним питомцем Прив должен справится. Медведя один на один Прив точно завалит, не смотря на его защиту и дикое количество здоровья. С пантерой сложнее, но надеюсь, победит и ее, все-таки разница в десять уровней.

Итак, задача-премиум в поединке - убить друида. Что у нас для этого имеется?

Я открыл инфу своего питомца.

Питомец: "Привидение".
Класс: привидение.
Уровень: 50.
Сила -- 200.
Ловкость -- 1.
Выносливость -- 50.
Урон -- 95-105.
Здоровье -- 500.
Особенности:
летающее существо,
иммунитет к магии Разума,
иммунитет к ядам.
Умения (5/5):
"Уклонение" (пассивное),
"Невидимость" (активируемое),
"Сквозь твердь" (активируемое),
"Бестелесность" (активируемое),
"Глаза в глаза" (активируемое).

Урон у Прива будь здоров, а вот с живучестью проблема, с пантерой может и не справится - у нее тоже урон высокий, пятьдесят единиц здоровья с удара может снести даже без имеющихся у нее приемов. Не рассчитывал я на таких соперников для Прива, когда распределял ему статы. Все свободные статы от последних двадцати уровней в силу ему бросил. Хотел, чтобы он с одного удара валил противников невысоких уровней. Это соответствовало моему плану.

Эх, если бы друид вошел в бой не с пантерой, а с соколом. Как я понял, почитав форум, он сейчас прокачивает птицу. Только сразу он ее не выпускает, начинает сражение с медведем или

пантерой, а когда с исходом поединка становится все понятно, призывает сокола. При призыве в бой нового пета, предыдущий исчезает. Наверное, тоже хочет довести птицу до сорокового уровня. А может, сразу до пятидесятого. Дальше сокола прокачивать нет смысла - все умения уже получены, а использовать сокола в качестве боевой единицы не имеет резона. Слабоват он как боец. Лучше уж пантеру прокачать.

Так что, надо исходить из расчета, что бой друид начнет с пантерой или медведем. А когда увидит моего пета, то ни о каком призыве сокола и речи уже не будет идти. Значит надо сделать так, чтобы, когда Зеленый увидит моего Прива, для него было уже слишком поздно что-либо предпринимать. Прив, даже под невидимостью подлетев к нему с одного удара его не убьет, слишком много Зеленый вкачал себе в выносливость. А с двух убьет, но у друида все карманы забиты склянками с эликсиром жизни, хватит двадцать ударов Прива выдержать, если после каждого удара пить по элику. А за это время пантера моего Прива завалит и никакое уклонение ему не поможет - приемы у пантеры мощные, урон наносят бешеный.

Значит надо совместить два удара, Прива и мой, так, чтобы после них никакого друида на ристалище уже не было, так, чтобы никакого эликсира в промежутке между ударом Прива и моим ударом Зеленый выпить не успел бы. И эти удары надо нанести в самом начале битвы. Потом будет поздно - пантера до меня секунды за две добежит, ей и без всяких приемов одного удара хватит, чтобы завалить меня. И останется после этого Прив один против друида и его пета. Если победит Прив - победа будет за мной, только вот очень сомнительно, что он сможет победить в этом случае.

Ладно, с Привом все понятно, я закрыл информацию о питомце. А что могу предложить я? Моего урона явно не достаточно - у друида 120 хитов здоровья, Прив за удар сносит около сотни. Вот только у друида есть навык "Сопротивление". Какие умения и до какого уровня он прокачал я не увидел, эта инфа была закрыта, но если исходить из худшего, то его защита будет резать 25% урона. А это означает, что я должен снять с друида не меньше сорока пяти единиц здоровья. Округлим до пятидесяти хитов, чтоб с запасом.

Нда, не потяну, маны не хватит. Да и урон этот надо нанести за один удар, максимум за два. На посох рассчитывать тоже нет смысла -- после его применения откат целую секунду составляет, да и урон у него всего пять единиц, а если у Зеленого прокачено сопротивление, то вообще всего четыре единицы снимать будет.

Ничего у меня, короче, не получается. Всю картину портит это дурацкое сопротивление. Не будь его, все было бы легко и просто -- урона Прива и моих двух кастов хватало, чтобы завалить друида легко и непринужденно. Может на аукцион сходить? Вдруг там есть что-нибудь подходящее. Иначе, придется распределять свободные статы. Их у меня двадцать штук накопилось. Не хотелось бы их раскидывать сейчас, пока со всеми навыками не определился.

Ладно, надо посетить аукцион, а там дальше видно будет.

7*****

Отделение банка "Гимлин, Филин и Орли" располагалось напротив здания аукциона и я, покинув аукцион опустошенным и морально, и материально, уже через минуту входил в здание банка. У меня осталось всего 24 золотых монеты. А в рюкзаке лежал свиток с заклинанием "Молния" из магии Воздуха. Наносило заклинание 30 единиц урона, но и требовало всего 5 единиц маны. Впритык, что по урону, что по мане. Тютелька в тютельку. Шаг влево, шаг вправо - и все летит кувырком. Отклонение на волосок, на единичку от предусмотренного урона у какого-либо моего заклинания - и поединок можно считать проигранным.

И отдал я за это, не побоюсь этого слова, безобразие, целых сорок золотых. И это за свиток уровня Ученика. Грабеж! Наверняка, Зеленый до таких трат не опускается, он на Арене зарабатывает, а не тратит.

Впрочем, я зря ругаюсь. Мне еще повезло. Заклинание "Молния" требует 20 единиц маны, но и урон оно должно наносить от 40 до 50 единиц. Но это только если его применяет маг, изучивший его. Тот, у которого оно записано в личной книге заклинаний. А заклинания в свитках, это как копии - часто бывают хуже оригинала. Мне же достался вообще откровенный брак, но низкие требования по мане для меня стали решающим доводом в пользу его приобретения.

Теперь нужно попытаться заделать брешь, которую нанесла моим финансам эта покупка. Свободными у меня были всего 4 золотых, при ставках восемнадцать к одному я могу заработать 72 талера. Это хорошо, но почему бы не заработать больше? А чтобы заработать больше, мне нужен банк.

Гном 52-го уровня, Нар Дорин Орли, управляющий одним из вавилонских отделений банка "Гимлин, Филин и Орли" степенно выслушал мое предложение, открыл толстую книгу в кожаном переплете, до этого лежавшую на краю стола, несколько минут вглядывался в невидимый мне текст и, наконец-то, произнес:

- Пять золотых.

- Что пять золотых? - не понял я.

- Банк "Гимлин, Филин и Орли" может выдать вам кредит в размере 5-ти золотых талеров, - сказал Орли.

- Как пять золотых? - ошарашено спросил я. - Я рассчитывал на сумму, не менее 500 золотых...

- На пятом уровне, с ученическим посохом, долговечность которого желает оставлять лучшего, босым, не имея ни одного ювелирного украшения, пусть даже сделанного из дерева, рассчитывать на кредит в 500 золотых талеров - потрясающая самонадеянность.

Что называется, окатили ушатом холодной воды. И возразить нечего.

- Но, пять золотых - это же смех один! Это вы так пошутили? Кому нужны кредиты в пять золотых?

- Я никогда не шучу, если речь идет о деньгах, - с надменным видом заявил Дорин Орли. - Пять золотых талеров -- это ваш максимум. Если вас что-то не устраивает, то никто вас не задерживает здесь.

Опять мне указывают не выход. Ну, уж нет.

- Я согласен! - рявкнул я.

Получив пять золотых, а заодно выслушав очередные угрозы мифриловыми рудниками в случае невозврата кредита, я отправился в Гильдию букмекеров. Эндрю Гувер, увидев меня, состроил кислую рожу и поинтересовался:

- Надеюсь, вы пришли не для того, чтобы отказаться от участия в завтрашней дуэли?

- Конечно же нет, дружище Эндрю! - радостно оскалившись ответил я. - Я хочу сделать ставку на исход поединка.

Гувер отрицательно покачал головой:

- Мы не принимаем от участников поединка ставки на победу противника.

- Вот как? - удивился я. - А какая разница? Если я сам не могу поставить на противника, то я могу отдать деньги друзьям и эту ставку сделают они.

- Ваши друзья могут сделать ставку, а вы - нет, - пожал плечами Гувер. - Как говорите вы, бессмертные - мы давно работаем в этом бизнесе. И знаем все уловки. И все учитываем. Но объяснять что, как и почему, мы не обязаны. Да вам это и не надо. Вам достаточно знать, что ставку на ваш проигрыш от вас мы не примем.

- Да это я так спросил, из любопытства, - я отмахнулся рукой, закрывая эту тему. - На самом деле я и не собирался ставить на Зеленого. Я хочу сделать ставку на мою победу.

После этих слов Эндрю Гувер откинулся на спинку кресла и с интересом посмотрел на меня. Молчание затянулась на несколько минут, во время которых мы пристально разглядывали друг друга. Я не торопил его.

- Так-так, - пробормотал он после затянувшейся паузы . - Есть какой-то козырь в рукаве, да, Эвери?

Я молча пожал плечами, спокойно смотря в глаза Гувера. Вот уж чего я не собирался делать, так это раскрывать ему свои карты. По крайней мере до того, как он примет у меня мою ставку.

- Ну, хорошо. Ставку на вашу победу мы от вас принимаем. Сколько вы хотите поставить?

Букмекер склонился над появившимся на столе перед ним гроссбухом. В руках он держал гусиное перо.

- Девять золотых.

Гувер оторвал на секунду голову от гроссбуха и кинул на меня удивленный взгляд.

- Серьезная заявка, - он опять склонился над столом и сделал какую-то запись в книге. - Размах впечатляет.

Я усмехнулся. Здешние неписи совсем, как люди. Не отличишь. Вот и у Гувера на лице отражалась явная ирония. Я выложил на стол девять золотых талеров, которые Гувер быстым и небрежным движением смахнул в ящик стола.

- И все же, - букмекер опять откинулся на спинку кресла, - хотелось бы понять, на что вы рассчитываете?

Показать ему Прива, что ли? Я задумался. Репутация с Гильдией букмекеров не несет никаких выгод. Ни разу не слышал, чтобы они давали какие-то квесты или предоставляли какие-либо иные преимущества игрокам. Но чем черт не шутит? Вдруг, когда-нибудь пригодится хорошее отношение с букмекерами? Я начал читать заклинание призыва питомца.

Три секунды и рядом со мной заколыхалась белесая фигура Прива. Гувер подскочил из кресла и вытянулся в сторону моего пета, жадно его разглядывая. А потом исчез. Настолько быстро он выскочил из комнаты, что я никаким другим словом это назвать не могу. Даже спасибо не сказал, мерзавец.

Я решил не дожидаться его возвращения - деньги на свою победу я уже поставил и делать здесь мне было больше нечего. Выйдя из здания Гильдии, я подошел к стендам с данными тотализатора и стал искать информацию о своем завтрашнем бое. Рядом со мной завис Прив. Я не стал его прогонять, а дал мысленную команду войти в режим невидимости. И не потому, что лич с привидением было что-то необычное для Вавилона. Нет, здесь кого и чего только нет и нежитью никого не удивишь. Просто я не хотел, чтобы информация о моем питомце дошла до ушей Зеленого. За букмекера я был спокоен - полученная от меня информация за пределы Гильдии не выйдет. С этим у них строго.

Найдя нужные мне сведения, я развернулся и, насвистывая арию Фигаро из оперы "Севильский цирюльник", двинулся в сторону одной из улочек, расположенной неподалеку от делового

центра города и славящейся множеством недорогих ресторанчиков. Ставки на поединок уже были два к одному в пользу Зеленого. Оперативно работает гильдия. Теперь вал ставок на Зеленого возрастет на порядок. А это значит, что Гильдия очень высоко расценивает мои шансы на победу.

Игрок, сидевший за одним из столиков, выставленных на улице возле небольшого кафе, привлек мое внимание. Да и не только мое. Полностью упакованный в черную кожаную одежду, он напоминал знаменитого Зорро. Даже черная шляпа с широкими полями была точь-в-точь, как у ковбоев. Стильная одежда, сделанная из дорогого материала и, наверняка, дорогим портным, могла бы вызвать зависть у известнейших кутюрье в реале.

Я подошел к его столику, уселся на свободный стул и, взяв стоящий перед ковбоем фужер с пивом, сделал из него глоток. Закатил глаза от удовольствия и спросил:

- Давно ждешь?

- Уже третий бокал. И отдай мое пиво! - возмущенно сказал разбойник 300-го уровня и выхватил у меня фужер. - Закажи себе и пей сколько угодно.

- А у меня денег нет, - я похлопал себя по бокам. - Голяк полный.

Разбойник покачал головой. Сквозь прорези в маске на меня укоризненно смотрели голубые глаза. Когда я спросил Валерку, зачем ему маска, то он ответил нечто вроде: "Каждая дополнительная вещь, надетая на героя, дает ему дополнительные усиления. Если что-то можно одеть, то это надо одеть". Но я то знал, что он просто вжился в образ Зорро. Единственное, что портило стильный образ героя, это его имя. Вот вы можете себе представить разбойника в костюме Зорро и с именем КоленВал? А я могу. Он как раз сейчас сидел передо мной.

- Значит, успел за неделю, - констатировал я очевидный факт, с одобрением смотря как КоленВал заказал стройной официанточке-неписи бокал пива для меня.

- Угу. Последние трое суток считай вообще не вылазили из подземелья. Колошматили мобов как на конвейере.

- Решил уже, кем играть будешь?

- Разбойником. Это точно. Без "Стелса" я не представляю себе игру. А с расой пока не определился. Думаю, может опять за вампиров начать. Поддержать Темную сторону. А то, смотрю, новички все сплошь за Светлых регятся. Надо сбалансировать это дело.

- Ясно, - сказал я. - У меня поединок завтра на Арене.

Можно поднять немного денег. Сейчас, правда, ставки упали резко, но хоть что-то.

- Не, - КоленВал отрицательно качнул головой. - Я уже все пристроил. Вот держи.

Он положил на стол передо мною ключ и продолжил:

- Меня несколько дней не будет. Как раз решу, за какую расу играть. А через неделю я зарегю нового перса и свяжусь с тобой. Договоримся, где ключ обратно передашь.

Я согласно кивнул и приложился к принесенному официанткой бокалу с пивом. Эх, до чего же вкусно здесь готовят. В реале такой вкусной пищи и таких обалденных напитков, как здесь, не попробуешь. Нейростимулирование. Задействует максимальное количество рецепторов. В игре даже клан гурманов есть, так и называется - "Гурманы".

А года три-четыре назад нежить была лишена возможности наслаждаться вкусами еды и напитков. Ведь в игре нет необходимости в питании. Вся эта вкусно приготовленная пища, расточающая потрясающие ароматы, сделана всего лишь для большего разнообразия и реалистичности игрового процесса. И в целях этой же реалистичности разработчики лишили нежить возможности испытывать вкусовые ощущения. И не только вкусовые.

Как же смеялись над нежитью все другие расы. Ухохатывались до полусмерти. Просто валялись в истерике.

А все началось, когда в массовое производство вошли дешевые виртуальные капсулы. Поначалу, когда первые нейрокапсулы были дорогие и позволить их себе могли только единицы игроков, проблема была не видна. Но время шло, прогресс не стоял на месте, стоимость коконов снижалась и вскоре производитель начал массовый выпуск недорогих коконов. Их пользователей становилась все больше и больше и вскоре процесс приобрел лавинообразный характер - переходить с обычных компьютеров и виртуальных шлемов на виртуальные капсулы стали даже студенты, чье нерадужное финансовое состояние было притчей во языцех. И тут проблема встала в полный рост. Проблема нежити из фракции Смерти. У других рас таких проблем не было.

С массовым появлением пользователей нейрокапсул в игре появился интим. Натуральный, ничем не отличимый от реального, интим. И интимные услуги. И Квартал красных фонарей в Нижнем Вавилоне. И когда игроки рванули туда, оказалось, что представителям нежити там, собственного говоря, делать нечего.

Как же смеялся народ. Несколько месяцев форум был

переполнен темами, в которых игроки от души зубоскалили над несчастными и обделенными судьбой мертвяками. В конце концов практически вся фракция Смерти поставила администрации ультиматум и даже устроила массовый забег по землям других фракций. Этакий марш-протест с требованием - или меняйте это дело и предоставляйте нежити возможности испытывать все ощущения, свойственные нормальному человеку, или все игроки из фракции Смерти удалят своих персонажей и начнут играть за другие фракции. Эдакая фракционная солидарность.

И я очень хорошо понимаю их. В Квартале красных фонарей было... интересно. Со слов администрации игры, в Квартале красных фонарей неписи составляли только 10% от всех пребывающих там разумных. Остальные 90% были игроки, выдающие себя за НПС. Была в Квартале красных фонарей такая возможность - манипулировать инфой персонажа. Многие по началу не верили, но потом убедились в правдивости слов администрации. Да я и сам встречался в реале со своими партнершами из Квартала красных фонарей. Дважды. Правда, в реале отношения у нас не сложились - что с одной, что с другой мы после пары встреч как-то тихо разошлись без взаимных претензий. Не мой типаж оказался.

В общем, администрация пошла на уступки нежити, но при этом, в целях сохранения реалистичности игрового процесса вывела из числа рас, доступных игрокам, скелетов, зомби и призраков. С тех пор игрокам, решившим играть нежитью, предоставлен выбор расы всего из двух вариантов - вампир и лич. А скелеты, зомби, призраки остались только для НПС.

Зато сейчас я могу сидеть в уютной кафешке и наслаждаться вкусом холодного пива.

***

Рева трибун не было. Даже легкого шума не раздавалось с трибун - они были девственно чисты. Ни одного посетителя не пришло посмотреть наш бой.

Мы с Зеленым стояли на белом песке арены в сорока метрах друг от друга. Сорок метров - максимальное расстояние для применения заклинаний на начальных уровнях. С ростом героя, с появлением новых умений это расстояние увеличивается.

Рядом со мной в режиме невидимости замер Прив. Я его не

видел, но каким-то образом знал, что он рядом. Вот, слева, в полуметре от меня. Как-то чувствовал его.

Рядом с Зеленым никого не было. Хитрый друид решил не показывать свои преимущества заранее. Наверное, полагал, что сражаться будет с нубом, не удосужившимся залезть на форум и поискать там инфу о противнике.

Я еще раз окинул взглядом чашу колизея. Эта арена будет даже побольше стадиона "Сантьяго Бернабеу" в Мадриде, где мне как-то довелось смотреть футбольный матч между мадридским "Реалом" и командой из Барселоны. А ведь таких ристалищ на Арене бесчисленное множество. Вот оно, преимущество виртуала! Можно сгенерировать столько боевых площадок, сколько необходимо. Но, вот только, зачем делать их такими огромными? Наверное, со стороны на этом гигантском поле мы смотримся, как букашки.

- Итак, дамы и господа, мы присутствуем на очередной битве между героями младших уровней, - загремел над ареной голос комментатора.

Интересно, кто это "мы"? Я оглядел трибуны. Там никто так и не появился, как были они пустынны в момент нашего появления на арене, так и сейчас давили на нас своей отсутствием зрителей. А ведь бывают поединки, на которые народ просто рвется, переплачивает огромные деньги за билеты. Хотя, казалось, какой в этом смысл? Ведь потом можно будет посмотреть запись сражения, причем, с любого ракурса.

- Сегодня в поединке сойдутся известнейший боец, признанный лидер среди поединщиков младших уровней, многократный победитель Арены - друид 6-го уровня по имени Зеленый и новичок, первый раз вступивший на песок Арены, лич 5-го уровня Темный Эвери!

И тишина... По идее, в этом месте, сразу после слов комментатора, трибуны должны взорваться гулом аплодисментов, криками болельщиков, звоном фанфар.

- Ну, что можно сказать о предстоящем поединке? Сюрпризов он нам не преподнесет, - заливался комментатор. - Слишком разный уровень участников! И речь не о разнице в боевых уровнях, речь об уровне подготовки. Многоопытный боец, не один раз стоявший над телом поверженного противника и зеленый новичок, который, возможно, не видел противника, страшнее крыс из городской канализации...

Пора бы уже и начитать. Что-то надоело мне слушать эти бестолковые вопли.

- Делайте ваши ставки, господа! Остались последние

секунды до начала поединка. Делайте ваши ставки!

Сорок метров. Приву понадобится четыре секунду, чтобы долететь до друида и атаковать его. За это время я успею дважды кастануть "Стрелу праха". Зеленому понадобится три секунды для призыва питомца. Интересно, кого он призовет? Если пантеру, то она ко мне доберется за две секунды, она куда быстрее привидения. И после этого мне конец. Меня она завалит с одного удара. Лучше уж неторопливый медведь, и пусть здоровье у него на порядок больше, чем у пантеры.

- Осталось три секунды до начала боя! - хорошо делает свою работу комментатор. Пытается нагнетать обстановку несмотря на то, что на трибунах никого нет.

- Две секунды!

- Одна!

Гонг!

Взмах посохом и в друида полетела стрела праха. Одновременно с этим ментальная команда пету и сразу же я начинаю читать заклинание. Полторы секунды уйдет на него.

"Вы нанесли урон: Зеленый. Урон: 4. Здоровье: 116/120"

Четыре! Четыре единицы урона от атаки заклинанием из посоха. Как я и предполагал, у друида прокачено "Сопротивление".

Зеленый, судя по его позе, тоже читает заклинание. Пантера или медведь? Боги, пусть это будет медведь. Большой, толстый и неповоротливый медведь.

Каст!

"Вы нанесли урон: Зеленый. Урон: 12. Здоровье: 102/120"

Сразу же взмах посохом и начинаю кастовать по новой.

"Вы нанесли урон: Зеленый. Урон: 4. Здоровье: 98/120"

Мое заклинание наносит 12 единиц урона. Значит у него сопротивление прокачено не по максимуму, не 25% урона режет, чуть поменьше, процентов двадцать, может двадцать один. Жаль, что моя атака не сбила его с чтения заклинания - друид все так же продолжал ритуал призыва. Может, мне повезет и мое следующее заклинание собьет его с каста.

Третья секунда боя подошла к концу и практически одновременно в друида улетает мое заклинание, еще минус 12 хитов, и на арене, рядом с друидом, появляется пантера. Взмах

посохом и я беру в руки свиток. На это заклинание тоже уйдет полторы секунды уйдет. Через секунду мой Прив атакует друида, еще через полсекунды по нему ударит "Молния".

У Зеленого 86 хитов. Пантера несется ко мне.

Четыре секунды!

Прив наносит удар и тут же материализуется сбоку от друида.

"Ваш питомец нанес урон: Зеленый. Урон: 76. Здоровье: 10/120"

Зеленый, читавший в это время заклинание, сбивается с закла. Славно! Я избежал или "Осиного роя" или "Опутать корнями". Других заклов у него нет, иначе на форуме была бы эта инфа.

Десять хитов всего осталось у Зеленого, а мне еще полсекунды до каста. Если он успеет выпить эликсир, я пропал! Удар Прива -- через секунду.

Ай-яй-яй... а вот это зря! Я чуть не подпрыгнул от радости и не сбился с заклинания. Ошибка! Большая ошибка! Друид, видать с перепугу, дал команду пантере вернуться. А она уже половину пути ко мне проделала, еще секунда и мне был бы конец. А теперь она друида будет защищать от моего Прива. Если будет кого защищать.

Каст! Есть!

Друида не стало с нами. Зеленый скоропостижно покинул ристалище и только маленький пузырек с зельем красного цвета остался лежать на песке в том месте, где только что стоял друид. Не успел он элик выпить. Ах, какая досада.

А пантера мчалась к Приву. Смерть друида ее не смутила - команда получена и она будет ее выполнять. Полсекунды прошло с момента получения команды от хозяина и она уже половину обратного пути проделала. Быстрая тварь. Я поудобнее перехватил посох.

Команда пету и взмах посохом. Есть пять единиц урона!

Пантера достигает Прива и сразу же производит несколько ударов, слившихся в единую размазанную полосу от взмахов передних лап. Какой-то боевой прием использовала. Серию ударов, наносящую повышенный урон. На то она и боевой питомец - нанесение максимального урона врагу, это основная, если не единственная, ее функция. Такой серией ударов она вполне может снести треть жизни у моего пета.

Что такое? Промахнулась? Сразу целой серией ударов промахнулась? И вот сейчас опять промах?

Ай-яй-яй! Ну как же так? Промах за промахом. Удар за ударом и ни одного попадания. А что вы хотели? Зря я, что ли, дал команду Приву на режим бестелесности.

- Невероятно! Вот это сюрприз! Вот это ход! Нет, вы только посмотрите на это, дамы и господа! Прошло всего несколько секунд боя, я успел сделать только пару глотков, чтобы освежить горло, а какая разительная перемена на арене! Наш новичок оказался не так уж прост! Совсем не прост! Какая неожиданность! Кто бы мог подумать...

Взмах посохом и к пантере полетела "Стрела праха". Еще взмах и еще. И еще. Вот так по пять единичек здоровья я и буду забирать у пантеры. Не торопясь, медленно, но зато стабильно. А Прив пусть пока отдохнет. Торопиться некуда - у него целых 15 минут бестелесности. За это время можно не только пантеру завалить, можно до канадской границы успеть добежать. А пантера пусть пытается его убить, наивная.

Взмах посохом.

"Ваше умение "Концентрация" улучшилось.

"Концентрация" +1. Всего: 10/10

Вероятность промаха при использовании заклинаний уменьшена на 100%.

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

О, вот и еще один сюрприз! Наконец-то я дождался этой системки.

Я продолжал махать посохом, пока у пантеры не осталось десять процентов здоровья. Теперь можно выпустить и Прива. Теперь он ее с одного удара свалит. И никакая ловкость ей теперь не поможет.

Гонг! Поединок закончен.

Победа! Ура! Ура!

"Вы убили приверженца Пути Жизни. Вы получаете достижение: "Убийца".

Теперь Вам доступны новые умения.

Вы уверенно следуете по избранному Пути. Ваш текущий статус: Ученик Смерти.

Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась.

Текущая репутация: Благосклонность".

"Вы победили в поединке на Арене.

Вы получаете достижение: Победитель Арены".

Эндрю Гувер, когда я зашел к нему после поединка, выглядел довольным, как кот, объевшийся сметаны. Он что-то мурлыкал себе под нос и аккуратно выводил каракули в лежащей перед ним книге.

- О! Темный Эвери! Легенда Арены! Этот бой войдет в историю! Это было потрясающе! - соловьем заливался Гувер. - Вырастить питомца до пятидесятого уровня, а самому остаться пятым -- это феерично. Безумство, конечно, и глупость... э... я хотел сказать, хитрость! Хитрый такой ход! Чтоб никто не догадался! Зато, какой сюрприз вы преподнесли противнику, нам и всем ценителям Арены!

Я махнул рукой. Нет времени, слушать эти разглагольствования. Мне еще до Гильдии перевозчиков бежать и на Ченрод телепортироваться.

- Короче...

- Склифосовский? - не дал мне договорить букмекер. И, усмехнувшись, хитро подмигнул мне. - Я все понимаю - вы пришли за своим выигрышем. Но, видите ли, в чем дело...

Он замолчал и, уставившись в окно, о чем-то задумался.

Так, что-то мне совсем это не нравится. Что происходит? Гильдия всегда выплачивала выигрыш. По первому требованию. Никогда никаких задержек не было. Что сейчас случилось? Судя по его виду в тот момент, когда я зашел к нему в кабинет, он не был опечален моей победой. Скорее, наоборот. Тогда, что за задержка с моими деньгами?

- Проблема с финансами? Гильдия на грани разорения? - спросил я, попытавшись произнести это как можно более саркастично.

- Что вы! Что вы! - замахал руками Эндрю. - С вашим выигрышем все в полном порядке. Просто у нас есть к вам деловое предложение. Как насчет матча-реванша?

- На каких условиях? - сразу спросил я. Предложение меня заинтересовало. Очень.

- Условия просто замечательные! - воскликнул Гувер. - Победитель получает десять тысяч золотых талеров. Проигравший -- тысячу.

Ох, и ничего себе! Чтоб я так жил!

- Я готов! Хоть завтра! - энтузиазм из меня так и пер. - Сегодня я занят.

- Ну, что вы. Зачем же так торопиться. Надо немного отдохнуть, прийти в себя после прошедшего боя. Привести себя в порядок. Потренироваться. А потом уже и выходить на Арену, - тоном доброго дядюшки сказал Гувер. - Мы предлагаем провести

бой-реванш через месяц. В последний день следующего месяца. Также, в девять утра. Единственное условие -- и вы, и ваш противник должны оставаться на тех же уровнях, которые были при первом вашем поединке.

- Через месяц, - разочарованно протянул я. - Почему так долго? Давайте хотя бы через три дня?

Месяц сидеть на пятом уровне? Да за этот месяц я пятьдесят уровней смогу взять. Какой мне смысл сидеть столько времени на пятом уровне?

- Через три дня нельзя. Надо подготовиться, провести рекламную компанию. Надо выбрать наиболее благоприятный момент, чтобы привлечь наибольшее количество зрителей и собрать максимальное количество ставок. Месяц - самый удачный срок. И память о сегодняшнем бое не сотрется, и бессмертные вернутся после лета в игру. А они - наши основные клиенты.

- Бессмертные завтра в игру вернутся. Лето сегодня заканчивается, - хмуро бросил я. - Так что можно и послезавтра провести дуэль.

- Э, нет, - не согласился со мною Гувер. - Во-первых, не все появляются сразу по окончании лета. Неделю или две народ будет еще подтягиваться. Во-вторых, тем, кто вернулся, нужно еще какое-то время на раскачку, проснуться нужно как следует. А через месяц как раз наступит время, когда к бою-реваншу будет максимальный интерес и можно будет сорвать максимальный куш. Соглашайтесь. Зеленый уже дал свое согласие.

Через месяц я с Зеленым не справлюсь. Это сейчас в мою пользу сыграл фактор неожиданности, а теперь друид будет наготове. И за месяц он своих петов так накачает, как мне никогда не прокачать своего Прива. Да ему и не надо троих петов качать, выберет одного из них и будет его гнать по уровням. Так что, десяти тысяч мне не видать.

А, с другой стороны, что я теряю? Тысячу золотых я получу в любом случае, а это немалая сумма. Конечно, за месяц игры я мог бы заработать раз в десять больше, особенно выполняя квесты огнепоклонников, но вот только не факт, что за месяц выполнения их заданий, я смогу поднять репутацию также высоко, как за один квест с паломничеством. А так я могу спокойно завтра телепортироваться в Нагону, присоединиться к следующему каравану пилигримов, получить квест на паломничество, а через месяц, после дуэли с Зеленым, забрав тысячу талеров и прыгнув в оазис, завершить паломничество. И, вуа-ля! Скачок на два уровня в репутации!

Если стоит выбор между деньгами и репутацией у огнепоклонников, надо однозначно выбирать репутацию. При

прочих равных, разумеется.

А еще дела свои за этот месяц могу доделать. А то все никак не доберусь в друидский нубятник. Уже давно пора было побывать там. А еще умения тоже прокачать надо будет, они с уровнем героя не связаны.

- Я согласен на реванш через месяц, но при одном условии - если вы выплатите мне тысячу долларов сейчас, - предложил я Гуверу. - Это в дополнение к тем 167 золотым, что вы мне должны за победу в дуэли и выигрыш на ставках.

- 166 золотых, - поправил меня букмекер. - Один золотой я вам уже выплатил.

Он вновь уставился в окно и задумался. Я ждал.

- Мы заплатим вам сейчас эту сумму. Тысяча золотых талеров, - наконец принял решение Гувер. - Но, вы сами понимаете, - он развел руками, как бы извиняясь. - Мифриловые рудники. На три месяца. В случае, если вы не явитесь на поединок.

Тысяча монет! Смогу и пета поменять, и книги с заклинаниями на свой уровень купить. Еще и останется.

Кстати, насчет пета. Надо уточнить.

- Эндрю, я хочу питомца поменять. Белого медведя взять. Как там по условиям боя-реванша? Можно мне это сделать?

- Нельзя! - Гувер ответил сразу и категорично. - Вы и так не сможете угнаться за Зеленым в развитии питомца. А если вообще возьмете нового, первоуровнего, то весь интерес к поединку пропадет. Всем будет сразу понятно, что у вас нет абсолютно никаких шансов на победу. Вся интрига пропадет. Да и зачем вам менять питомца? У вас замечательное привидение.

Я подумал, что шансов у меня и так практически нет, и сказал:

- Замечательное-то оно замечательное, но в мои планы не вписывается. Ладно, - я махнул рукой. - Позже поменяю пета. Давай пятьсот золотых.

8*****

Я богач. У меня есть 1187 золотых монет. Положу их в банк, вот удивится тогда Дорин Орли. А то -- босоногий лич, босоногий лич.

Я шел вслед за молодой гномой к кабинету управляющего филиалом. Надо закрыть долг и со спокойной совестью заняться другими своими делами. Переброска в оазис на сегодня отменяется. Сейчас начало дня. Караван начинает собираться завтра утром и выдвигается в порт только к вечеру. Времени у меня полно.

- Погасить кредит? - удивился Дорин Орли. - Но вы только вчера его взяли! У вас есть еще целый месяц!

- А мне не нужно. Мы ведь договаривались с вами о возможности досрочного погашения кредита. Разве вам плохо получить золотой сверху при досрочном возврате?

- Все вы, бессмертные, о досрочном возврате говорите. Вы не понимаете -- тем самым вы рушите всю стройную систему кредита!

Я равнодушно пожал плечами. Меньше всего меня волнует стройная система кредита. Сейчас погашу долг и направлюсь в Гильдию магов. Раз появились деньги, надо их потратить.

Перво наперво куплю книгу с заклинанием "Гниль" из магии Смерти. Во-первых, потому, что магия Смерти у меня будет основной боевой, а, во-вторых, потому, что это заклинание можно применять на площадь и наносить урон нескольким противникам, попавшим в сферу его действия. Мне такое заклинание очень даже не помешает. Жаль, что для уровня "Ученик" других заклинаний в магии Смерти нет.

Рассчитавшись с гномом, я двинулся к Гильдии магов, по пути размышляя, как с максимальным толком потратить нежданно полученное богатство. К тому времени, когда я добрался до Гильдии, я уже твердо решил, что изучу заклинания своего уровня не только из магии Смерти, но и из всех стихийных магий. Огонь будет моей второй боевой магией, а изучение остальных нужно потому, что там помимо боевых заклинаний, имеются очень полезные и необходимые мне в дальнейшем мирные заклинания. Магия Земли позволяла мне освоить телепортацию, что освобождало меня от необходимости использовать услуги Гильдии перевозчиков. Магия Воды давала возможность ходить по воде и дышать под водой, а кроме того,

создавать фантома, обладающего теми же свойствами, что и оригинал, а это может оказаться неплохим подспорьем в бою. А магия Воздуха позволяла изучить заклинание "Невидимость" и, что не менее важно для меня, заклинание "Прыжок".

Через час я вышел из Гильдии магов с похудевшим на 920 золотых кошельком, зато в моей книге заклинаний появились новые записи. Первым делом я, как и хотел, изучил заклинание "Гниль" из магии Смерти.

"Гниль. Урон: 30 -- 35 в секунду. Мана: 25.
Время применения: 2,0 секунды. Время действия: 30 секунд.
Задержка: 3 минуты.
Требования: Ученик Магии Смерти".

Дорогое по мане, а урон не такой уж и большой. Ну, ничего. Такой урон получать будут все, кто подпадет под заклинание, а с ростом интеллекта и урон повысится, и время действия заклинания.

Сразу же вслед за системкой об изучении заклинания появилась новое системное сообщение:

"Вы получили умение "Знание - сила" (пассивное).
Возможности Вашего интеллекта возросли.
"Знание - сила" +1. Всего: 1/10.
Ваша основная характеристики "Интеллект" увеличена на 10%".

Еще я выучил заклинания "Вспышка" и "Факел" из магии Огня, "Молния" из магии Воздуха, "Кольцо холода" из магии Воды и "Каменные шипы" из магии "Земли". И еще несколько небоевых заклинаний из разных стихий. Во время изучения заклинаний у меня дважды повышался уровень умения "Знание -- сила", а после прочтения последней книги системка сообщила мне о достижении четвертого уровня в умении:

"Ваше умение "Знание - сила" улучшилось. "Знание - сила" +1. Всего: 4/10.
Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличена на 40%".

Теперь мой путь лежал на аукцион.

Там я купил три свитка невидимости, отдав за них целых 240 монет, заплатив 80 золотых за свиток вместо обычных для

этого заклинания 50-ти монет только из-за сниженных требований по мане. По большому счету, мне должно было хватить и одного свитка, но я решил подстраховаться -- операция, которую я задумал, была очень рискованная. Мне предстояло сунуться в самую пасть моего естественного врага -- в один из городов на землях Природы.

Оставалось у меня 47 золотых. Сорок уйдет на телепорт в Талериэн. Для обратного пути я камень возврата использую, он до полночи еще будет привязан к комнате в гостинице в квартале бедняков. Итого, остается 7 талеров.

Ох, блин!

Я замер на месте. А ведь практически дошел до Гильдии перевозчиков. Сейчас бы прыгнул в Талериэн и все. Мне ведь не надо обратно в Вавилон. Мне в Нагону надо! А телепорт туда из Вавилона стоит 10 золотых талеров, а из Талериэна и того дороже. Вот я дурак!

Я схватился за голову. И зачем я купил лишний свиток невидимости? И двух бы вполне хватило. А так потратил все деньги и теперь думай, где еще взять десяток золотых монет.

Как это где? У гнома, конечно. У моего дружбана Дорина Орли!

Я развернулся и рванул бегом к банку "Гимлин, Филин и Орли". Только, что проходил мимо него, мог бы сразу догадаться и зайти. Не додумался, теперь вот приходится бегом заниматься. Ничего, скорость тоже на качать, полезное умение.

- Здорово, Дорин! Мне кредит нужен, - сразу взял я быка за рога, как только ворвался к нему в кабинет. - Не будем тянуть! Я в курсе - мифриловые рудники, лимит в пять золотых, то, сё. Давай сделаем это по-быстрому.

Гном смотрел на меня, выпучив глаза. Ну же, приходи в себя скорее.

- Ну, что ты, Дорин? Чего молчишь? По пиву и оформим сделку?

- Ты же только что вернул кредит. Досрочно! И золотой сверху уплатил! - наконец-то разродился гном.

- Ну, во-первых, не только что, а целых два часа назад. А, во-вторых, тебе то что? Тебе от меня одна прибыль только!

- Мне от тебя одна только головная боль! - возмутился гном.

Ого! Чтобы гном-непись да таким тоном заговори с игроком, это надо или быть с ним в приятельских отношениях, или очень сильно его достать. Надеюсь, у меня с Дорином первое.

- Дорин, дружище, какая может быть головная боль из-за пяти золотых соверенов. Тьху! Из-за пяти талеров? Давай

оформим мне мой лимит по-быстрому разойдемся, довольные друг другом.

- Ну, во-первых, - передразнил меня гном, - у тебя лимит уже не пять золотых талеров, а пятнадцать.

- О! С чего это вдруг? - изумился я и демонстративно посмотрел на свои босые ноги. - Вроде, ничего не изменилось.

- Изменилось. Многое чего изменилось, - не обращая внимания на мою иронию, сказал Дорин. - Во-первых, ты возвратил предыдущий кредит и твой рейтинг в банке повысился, а, следовательно, повысилась и минимальная сумма кредита. А, во-вторых, твоя победа в дуэли на Арене повысила твою цену, а значит и сумму твоего кредита.

- А, ты уже слышал про дуэль...

- Еще бы! Все уши уже прожужжали. Какой мастерский бой, какой мастерский бой! - поморщился гном. - Так что? Сколько берешь?

- Пятнадцать! Гулять так гулять! На тех же условиях.

Получив деньги, я направился к Гильдии перевозчиков. Меня ждет Талериэн.

Талериэн моему визиту рад не был. Стражники даже не стали отвечать на мои вопросы о картографе. Только молча хмурились и смотрели на меня с подозрением. Я их понимаю. Лич в самом центре города Жизни - перевозчики телепортнули меня прямо на главную площадь Талериэна. Это еще хорошо я Прива в режим невидимости отправил и заставил на два метра вверх подняться и так и сопровождать меня дальше. Вроде и рядом со мной, и никто не заденет. Разве что тролль пройдет мимо, они как раз выше двух метров будут, но в этом городке их нет. Ну, я так думаю, что нет.

Я был готов к такому повороту дел -- не радостной встрече, потому и выбрал самый маленький городок, возле которого имелась локация для новичков. Такой городишко я полностью обойду за час.

- Ты гля! Лич!

- Ниче се...

- Пятый уровень! Ваще обнаглела нежить.

Я шел по городу, а за мной увязалась целая толпа игроков из фракции Жизни. Встречающиеся по пути представители других фракций только молча пялились на меня и удивленно покачивали головами. И что пристали? Можно подумать, что я первая нежить, что в их городе появилась. Нападения в городах не приветствовалось, во многих даже напрямую было запрещено, только это не всегда соблюдалось. Но на меня напасть не могли. Неписи нападали только при уровне репутации "Ненависть", а у

меня с неписями Пути Жизни всего лишь "Враждебность". Чуть-чуть не хватает до "Ненависти". Надо вести себя крайне аккуратно, малейшая оплошка может привести к падению репутации до критического уровня и тогда меня не спасет и мой маленький уровень -- атакуют сразу же.

А вот игрокам моя репутация по-барабану. Захотят напасть -- нападут и при положительной репутации. Если смогут. Вот только они не смогут. Пока я пятый уровень, нападение на меня игроков программно запрещено. Хотя вот тут есть некоторые нюансы. Напрямую напасть нельзя. А вот кастануть, к примеру, метеоритный дождь на участок земли, где я нахожусь, вполне можно. Но только не в черте города, за это сразу стражники в тюрьму оприходуют, а потом -- здравствуй мифриловые рудники. Месяца на два минимум.

Через час я уже обошел весь город. Побывал у обоих ворот и прикинул маршрут моего движения.

Сейчас я стоял в Южных ворот и готовился приступить к самой рискованной и опасной части моего плана. Метрах в пяти позади меня кучковалось около двадцати последователей Пути Жизни, с нетерпением ожидавших, когда же я, наконец, выйду за ворота города.

Я осмотрелся. Спереди ворота, сзади толпа жаждущих моей крови врагов. В обе стороны от меня уходит узенькие улочки, тянущиеся вдоль крепостной стены до противоположного конца города - до Северных ворот. Туда то мне и надо.

В метре от меня -- телега с какими-то ящиками. И это хорошо. Я достал свиток с заклинанием невидимости. Надеюсь они не ожидают от меня такого подвоха и ни на ком из них сейчас не активировано умение "Видеть невидимое". Иначе, я попал.

Я сделал вид, что рассматриваю карту, а сам в это время начал читать свиток с заклинанием. Три секунды читается заклинание. Если они догадаются о моих действиях, то сразу же активируют умение "Видеть невидимое" и мне никакая невидимость уже не поможет. Выследят, поймают, разорвут. Получить скальп последователя антагонистичной склонности никто не откажется. Не так-то это и просто -- набрать нужное количество скальпов для получения очередного уровня на избранном Пути и причитающиеся за уровень бонусы. Тут каждый скальп на вес золота. В игре до сих пор не было никого, кто бы достиг уровня Грандмастера Фракции.

Ну, это пока нет. Скоро будет. Зря, что ли, я здесь корячусь?

Каст!

Как только меня накрыло заклинание невидимости, я сразу

рванул под телегу. Быстро прополз под ней, выскочил с другой стороны и помчался по узкой улочке к Северным воротам. Такой маневр был необходим, чтобы избежать контакта с преследователями. А то увидят, что я пропал, кинутся в мою сторону и заденут ненароком -- невидимость и спадет. А скорость у меня пока поменьше, чем у большинства их них будет.

Хорошо, что городок маленький и улочка, по которой я бежал, сразу же делал крутой поворот. Если кто и активировал умение "Видеть невидимое" то за стенами он меня не разглядит.

Добежав до Северных ворот я, не останавливаясь, проскочил мимо стражников, которые ничего не заметили, и припустил в сторону локации для нубов. Прив от меня отстал -- я чувствовал, что он еще где-то в городе, только-только к воротам подлетает. Все-таки, медленный у меня питомец. С пантерой не сравнить. Да и медведь побыстрее будет.

Отбежав на приличное расстояние от городских стен, я остановился. Надо дождаться Прива. Здесь стражники меня не увидят.

- Ну что, Темный Эвери? Убежать хотел?

Я обреченно опустил плечи и развернулся. В десяти метрах от меня стоял игрок, маг 15-го уровня, Путь Природы, раса -- человек, имя -- Иннуендо. В руках маг держал свиток.

- Думал, самый умный? - ехидно спросил он. - Правильно думал -- все в Южные ворота побежали, думали ты через них хотел ускользнуть.

Он радостно рассмеялся, хлопнул себя по колену.

- Но только на каждого умного всегда найдется более умный! - снисходительно, как неразумному дитяти объяснил Иннуендо. - Я сразу, как тебя в городе увидел, активировал "видимое-невидимое". Так и знал, что если нежить всего лишь пятого уровня как-то умудрилась пробраться в город, то эта нежить не так проста, как кажется.

Я смотрел на Иннуендо и прикидывал, сколько же стоят его шмотки. Инфа его была закрыта, но и по внешнему виду можно было догадаться, что они совсем не дешевые. Точнее, не просто недешевые, а весьма и весьма дорогие. Минимум -- Редкие вещи. А очень может даже быть, что и Уникальные.

Нет, все-таки, Редкие. На 15-ом уровне столько денег, чтобы их хватило на покупку такого шмота, игрок заработать никак не мог. Если, конечно, этот игрок не донатор. А донаторы прут по уровням как бегуны-спринтеры. По десятку уровней в день могут делать первое время. Им тратится на низкоуровневый шмот нет смысла -- через час все равно выбрасывать и покупать новые вещи, для более высокого уровня.

Так что у него или обычные вещи, просто дорогие, или Редкие. И в том, и в другом случае есть очень высокий шанс, что Прив, который сейчас подлетал сзади к Иннуендо, его завалит если не с одного, то с двух ударов точно. Не отличаются маги большим здоровьем, да и защитой тоже.

Интересно, а что за свиток у него? Наверное, с заклинанием "Метеоритный дождь". Или какой-нибудь "Звездопад". В любом случае чтение свитка займет 5 секунд. А Прив наносит удар каждую секунду. Так что, риска нет.

- Ты будешь моим первым скальпом! - сказал Иннуендо. - Гордись!

И он начал кастовать заклинание. А я дал команду Приву на атаку этого болтуна. Бежать я даже и не пытался -- массовые заклинания хоть и применяются на площадь, но пока маг его кастует, он может глазами сопровождать жертву и применить заклинание на тот участок, где в этот момент жертва и находится.

- Ой! Э, что за дела? - Иннуендо резко развернулся. - Что за урод? Кто?

С заклинания он сбился. Он вообще уронил свиток и тот сейчас валялся посреди дороги. Надо будет поднять потом. Такой свиток несколько сотен золотых стоит.

- Аааа! Откуда здесь привидение?

Это последнее, что успел сказать маг. Прив нанес очередной удар и тело Иннуендо повалилось на землю.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 51.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Вы убили приверженца Пути Жизни.

Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась".

Вот так вот. Завалил мага питомец, а в зачет пошло мне. Отмахнувшись от системок, я метнулся к трупу. Мародерство -- это наше все! А с такого упакованного бойца должен выпасть неплохой шмот. Если, конечно, он не бафнул свой инвентарь заклами Порядка. С донатора станется такой номер учудить на 15-ом уровне.

- Ух, ты! Болтун находка для шпиона!

Нет, хвала богам, не подстраховался Иннуендо от выпадения вещей при смерти.

"Вы нашли: золотой талер -- 1239 шт., серебреный талер --

11 шт., медный талер -- 83шт.".

"Вы нашли: сафьяновые туфли. Класс: Обычный. Вес: 5. Прочность: 99/100.

Броня: +5. Интеллект: +1. Мана: +100.

Требования: уровень 5, класс "Маг". Цена: золотой талер -- 40 шт.".

Вот и прибарахлился немного. Теперь Дорин не скажет, что я босяк. С тремя модификаторами вещь ношу на ногах. Крутизна!

Подхватив свиток, туфли и деньги я отправил Прива опять в невидимость, а сам отбежал к обочине и рванул вдоль дороги к виднеющимся вдали домам. На мне невидимость висела по-прежнему. Оставаться на месте опасно -- город рядом, наверняка Иннуендо возродился и уже бежит сюда вещи свои подобрать, а заодно и рассказать, что он обо мне, нехорошем, думает. Кстати, надо глянуть, что за свиток он держал в руках.

"Заклинание "Огненный дождь". Вес: 15. Прочность: 1/1.
Требования: уровень - 1, количество маны - 750.
Время применения: 4,0 с. Задержка: 10,0 с.
Желаете использовать заклинание?
Да/Нет".
"Ваше умение "Идентификация предметов" улучшилось.
"Идентификация предметов" +1. Всего: 2/10".

Вот нахал! Тоже на аукционе свиток с пониженными требованиями на ману купил. Обычно на это заклинание в два раза больше маны требуется. Одно слово -- донатор. Тратит деньги на всякую ерунду.

Я подбежал к развилке, возле которой размещалось несколько одноэтажных строений, и, забравшись в палисадник у одного из них, чтобы никто случайно не задел, открыл окно форума. Отсюда в разные стороны уходило несколько дорог, а мне была нужна та, которая ведет в местный нубятник. Найдя на форуме карту окрестностей Талериэна, я определился по какой дороге мне надо продолжить свой путь и, обойдя дома по широкой дуге, двинулся к локации для новичков. Прив летел где-то рядом, я чувствовал его немного позади себя и выше.

По дороге мне несколько раз повстречались юные последователи Пути Жизни, пришлось сойти с утоптанного тракта на обочину и двигаться там, постоянно оглядываясь. Сейчас моя основная задача не напороться на патруль. Кто его знает, какие у них умения. Может они при патрулировании постоянно держат активным "Видеть невидимое". И далеко от

дороги уходить нельзя, на мобов нарвешься. И то, что монстры здесь мелкие, роли не играет -- начнешь схватку с монстром, на дороге услышат. Придут посмотреть, что происходит, тут и конец мне настанет, бедному и несчастному.

"Внимание! Игрок Иннуендо занес Вас в свой Черный список".

Высокие крепостные стены, окружавшие локацию для новичков уже показались вдали, когда я, наконец-то, нашел удобное место для засады. Дорога здесь делала плавный поворот. С одной стороны вдоль нее стояли деревья с пышными кронами, обочина с другой стороны густо заросла кустарником. За кустами возвышался небольшой холм, верхушка которого была усеяна россыпью крупных валунов. Удобно -- до дороги не больше двадцати метров и поверх кустов она хорошо просматривается в обе стороны, патруль издалека замечу.

Я уже уютно устроился в засаде среди валунов, когда краем глаза заметил мигающую иконку в виде конверта. Почта. Кто-то мне письмо написал. Наверное, пугает страшными карами, грозится достать меня из под земли и вообще устроить жизнь, полную приключений и незабываемых впечатлений. И кто это меня так любит, интересно? Надо будет в городе на почту зайти.

Первых двух выпускников местного нубятника я пропустил мимо. Они шли буквально друг за другом и я не стал рисковать. Моя афера только начинается, плохо будет, если она на первом же шаге сорвется.

Третий герой шел один. Маг, 5-й уровень, уровень здоровья -- 100. То, что надо. На таких нубов я и устроил здесь засаду. Ради них и проделал такое путешествие сюда. И еще, очень хорошо, что это маг. У других классов здоровья могло быть и побольше. А так есть шанс, что Прив его с одного удара убьет -- у Прива урон 100-105 единиц. Ну, а если и не убьет сразу, то я тут наготове с посохом сижу, смогу добить в случае необходимости.

Я привстал и посмотрел в одну сторону, в другую. Патруль нигде не было видно. Прив уже давно завис в паре метров над дорогой, ожидая моей команды. И я, как только нуб поравнялся с Привом, дал команду атаковать.

"Вы убили приверженца Пути Жизни.
Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась".

Ай, да Прив! Ай, да молодец! С одного удара завалил! Я

выскочил на дорогу и, подхватив тело мага подмышки, потащил его в сторону деревьев. От мелькнувшей системки я отмахнулся, не до того сейчас. Надо припрятать тело, ни к чему ему на дороге валяться. Если возродившийся маг не прибежит за своими вещами, то его тело тут целый час будет лежать, пока не исчезнет. А выпавшие вещи останутся и будут валяться до тех пор, пока их кто-нибудь не найдет. Хоть сто лет могут лежать там.

Эх, маловато силы, тяжеловато тащить труп убитого тобой врага. В другой игре за такое уже давно бы на меня тавро "плейкиллера" навесили и высветили мой никнейм красным цветом. А здесь, в "Битве богов", это норма. Здесь красным выкрашивают только тех, с кем у тебя репутация до уровня "Ненависть" опустилась.

Затащив труп за деревья на противоположной от места моей засады стороне дороги, я бросил его там, метнулся к месту гибели мага и подхватил выпавшую с него вещь. Это оказались сандалии. Я, не глядя на их свойства, закинул их за деревья, к телу мага, и побежал занимать свое место на холме.

Маг прибежал минут через пять. Остановился посередине дороги и стал оглядываться по сторонам. Прив уже опять в режиме невидимости висел над дорогой. Я проверил, не появился ли на горизонте патруль, и, убедившись, что все чисто, дал команду Приву.

Очередная системка и опять я пыхчу и обливаюсь потом, затаскивая тело за деревья. Бросив его рядом с предыдущим трупом, я вернулся в засаду. Интересно, прибежит маг еще раз или нет? А то было бы прикольно уложить в рядочек несколько его трупов.

Маг прибежал, но не один. На этот раз он привел с собой стражников и мне пришлось ретироваться подальше. Эти ребята мне были не по зубам - все 200-го уровня. Наверняка, у них умение "Наблюдательность" прокачено. Тогда они меня с "видимое-невидимое" могут с сорока метров заметить.

Трупы они так и не нашли. Стражники вообще ничего и не искали и с дороги не сходили. Поговорили минут пять с нубом, пожали плечами и пошли в сторону нубятника. Похоже, это был не патруль, а охрана новичковой локации.

Маг остался стоять один-одиношенек посреди дороги. Жалко, конечно, бойца, но что поделаешь? У меня план. Мне нужно десять скальпов последователей Пути Жизни. И я, подождав когда стражники скроются с глаз, в очередной раз отдал Приву команду на атаку.

Подхватил тело и оттащил его к предыдущим, аккуратно уложив три идентичных трупа в ряд. Для красоты и порядка.

После этого маг больше не появлялся. Решил, видать, что погода нелетная и лучше переждать ее в надежных стенах локации для малышей. Я его понимаю -- при просмотре ролика о своей смерти, есть такая функция в нейрокапсулах, он видит все время похожую картину: он стоит или идет по пустынной дороге и вдруг рядом материализуется привидение и убивает его с одного удара.

А на моем счету уже было пять трупов врагов. Еще пять и половина дела сделана. И времени предостаточно -- до полночи еще несколько часов. Успеваю. Да еще и с запасом.

Патруль появился когда у меня было уже девять скальпов. Расслабились они тут, как я посмотрю. Или это я расслабился. Прив валил всех с одного удара, под конец я его натравил на парочку друидов, беспечно о чем-то болтавших. Первого он вынес с одного удара. А второй даже не успел понять, что происходит, секунду раскрыв рот смотрел на труп своего приятеля, после чего оправился вслед за ним на перерождение.

За деревьями уже лежало шесть лет в ряд, когда я притащил и бросил рядом седьмой труп. Устало выпрямился и неторопливо вышел на дорогу, направляясь к своей засаде. И тут увидел патруль.

Они тоже меня увидели. Вернее, не меня -- Прива. Я то все еще был в невидимости, а с Прива при нападении она слетела. И пока я перетаскивал трупы, он спокойно летел рядышком у всех на виду. А я как-то не подумал об этом. Расслабился. Я и вспомнил-то о том, что Прив находился в режиме видимости, когда в него ударили стрелы.

Патруль, отряд лучников и друид с питомцем, орлом, атаковали сразу. Я и глазом моргнуть не успел, как они уже натянули луки и в мою сторону понеслись стрелы. Молнией промелькнула мысль, что вот, хана мне настала.

"Ваш питомец убит".

Все стрелы прошли мимо меня и воткнулись в Прива. Ни один лучник не промахнулся. Прив на самом деле был похож на подушечку для иголок, прежде чем растворился, а стрелы упали на землю.

До этого момента я стоял, как вкопанный, настолько неожиданным было появление патруля. А сейчас развернулся и изо всех сил рванул по дороге в сторону нубятника -- патруль появился с противоположной стороны.

Спасибо невидимости. Патруль за мной не погнался, наверное, не было ни у кого из них "видимого-невидимого". А я

получил сообщение об увеличении умения "Скорость":

"Ваше умение "Скорость" улучшилось. "Скорость" +1. Всего: 6/10

Теперь Вы будете передвигаться на 60% быстрее".

Остановился я только в ста метрах от ворот в нубятник и сразу же задрал голову. Если друид запустил своего орла и заметил меня, то он мог навесить на меня метку и тогда невидимость меня не спасет. Найдут.

Орла видно не было. Проводив взглядом очередного юного жизнюка, я подавил соблазн самому на него напасть и сошел с дороги. Углубившись в заросли кустарников и деревьев, я нашел небольшую полянку и зачитал заклинание призыва. Через три секунды Прив заколыхался рядом со мной, как нив чем не бывало. Как будто и не погиб только что.

Я отправил его в режим невидимости и двинулся к дороге. Осталось убить еще одного последователя Пути Жизни.

На этот раз я никакой засады устраивать не стал. Не понадобилось. Как только я вышел на дорогу, я увидел буквально перед собой юного мага. Того самого, которого Прив убил первым на это дороге. И которого потом еще дважды убивал. Все-таки, он решил сегодня выбраться из нубятника и добраться до города. Нет, этого я допустить не могу.

"До чего же невезучий парнишка", - подумал я и натравил на него Прива.

"Вы убили 10 приверженцев Пути Жизни.

Вы получаете достижение: "Охотник за скальпами".

Награда: +5 ко всем основным характеристикам.

Теперь Вам доступны новые умения

Вы уверенно следуете по избранному Пути. Ваш текущий статус: Послушник Смерти.

Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась.

Текущая репутация: Благосклонность".

А жизнь-то налаживается! Нет, я понимаю -- у кого как, но у меня-то налаживается! Теперь и здоровья у меня побольше будет, и грузоподъемность повысится. И интеллект не жалкая единичка, а целая шестерка. А маны у меня вообще целых 90 единиц. Да я просто монстр!

Убирать на этот раз тело с дороги я не стал.

Вход в локацию, где появлялись на этот свет игроки,

выбравшие Путь Жизни, был в ста метрах от меня. Я проверил свою невидимость, перевел в режим невидимости Прива и двинулся в сторону ворот. Здесь стражники были всего лишь 200-го уровня, их командир -- 220-го. Не заботятся жизнюки о подрастающем поколении, не берегут его. То ли дело у нас, у фракции Смерти -- детский сад охраняют стражи аж 400-го уровня. Нда, расточительство сплошное, на самом деле, это.

Аккуратно переставляя ноги, затаив дыхание, я осторожно прокрался мимо стражников в нубятник, готовый в любое мгновение сорваться на бег. Сделать рывок внутрь локации. Если сразу не убьют, то внутри локации они атаковать меня не смогут. Я ведь тоже нуб. У меня всего 5-й уровень. На нас, нубов, в локациях для новичков нападать нельзя. Это аксиома. Железное правило. Самое железное из всех железных. И не важно, какой фракции принадлежит локация и какой фракции новичок. Правило едино для всех.

Никто на меня не напал, "видимого-невидимого" у стражи не было и я, отойдя на несколько шагов от ворот, расслабился. Второй этап моей авантюры начался.

Здесь было красиво. Там, за стеной тоже было обилие растительности. Буйный рост всевозможных деревьев, кустарников, травы поражал. Но здесь было нечто неописуемое. Это был просто цветущий сад. Ухоженные кусты, красочные клумбы с цветами, могучие деревья, в чьих кронах мог укрыться целый легион. Яркие мотыльки. И птицы, множество стаек разноцветных, весело щебечущих птиц. Какая разница с землями Смерти!

И как они тут до пятого уровня дорастают? Я проводил взглядом пятнистую олениху с олененком, неторопливо пересекавших мой путь. Сорвал фиолетовый цветок и вдохнул его аромат, вытянул руку и оценил картину -- полный света и жизни бутон в сухой, костлявой руке.

Усыпанная ровным гравием дорожка, желтой лентой пролегающая между клумб и островков умело подстриженных кустарников, привела меня под крону гигантского дуба, в неохватном стволе которого были устроены покои местных наставников. Вверх, широким серпантином обвиваясь вокруг ствола и теряясь в кроне дерева, убегали свитые из лиан мостки. Как я вычитал на форуме, именно там, в самой вышине, на последнем этаже, если так можно сказать про дерево, располагалась комната нужного мне учителя.

Путь наверх занял изрядно времени. Мне показалось, что я даже почувствовал усталость, хотя ничего подобного в игре быть не могло. Наверное, психологический эффект. Дорожка из лиан

заканчивалась у небольшой площадкой перед входом в устроенные в стволе помещения. Сбросив невидимость, я откинул сделанные из тонких бамбуковых тростинок занавески и вошел внутрь. Первая комната, довольно просторная, была пуста и я прошел дальше. Во второй комнате невысокие передвижные перегородки образовывали нечто вроде коридора, протянувшегося от входной арки к овальному проему в следующее помещение. Словно указывая мне дальнейший путь.

Третье помещение было самым просторным из всех. Мебель в нем отсутствовала, только в середине на небольшом помосте лежал скромный однотонный ковер. На ковре, по-турецки сложив ноги, сидел старик. Эльф-полукровка, НПС, рейнджер 250-го уровня, Грандмастер ножей и кинжалов. Седой, с избороздившими лицо глубокими морщинами. Это сколько же ему лет, если он так поседел? Эльфы ведь у нас долгожители, даже полукровки.

Увидев меня, эльф тихо засмеялся.

- О, боги! Как только тоска и печаль овладевают мною, - перемежая слова тихими смешками сказал эльф. - Как только голову мою наполняют мысли о том, что уже нет ничего в этой жизни, что могло бы удивить меня, как только разочарование проникает в душу и замораживает ее, жизнь преподносит мне очередной сюрприз, пробуждая интерес и заставляя поверить в бесконечность многообразия, осознать все величие замыслов ее творцов.

Он сделал взмах рукой, обращенный кому-то сзади меня. Я резко развернулся.

В метре от меня стояли два воина, ну точь-в-точь ниндзя из японских фильмов. Одеты они были в темно-зеленые со светлыми разводами одежды, напоминающие комбинезон, лицо закрывала маска, оставляя только узкие прорези для глаз. В руках - длинные узкие кинжалы.

Слегка склонившись в поклоне Грандмастеру, они быстрым движением спрятали кинжалы и плавными шажками, не разгибая спину и не поворачиваясь, двинулись назад. Несколько шагов, и они исчезли.

Вот это класс! Вот это мастера! Никакой магии, никаких заклинаний. Между нами не было и пяти шагов, когда они исчезли. И это не стелс, и не заклинание невидимости. Просто, только что они были и, оп, их уже нет. Вот что значит мастера скрыта! А в комнате даже спрятаться негде.

- Лич в самом сердце владений Природы. Нежить в храме Жизни. Что может быть удивительнее? Что могло подвигнуть вставшего на Путь Смерти предпринять столь безумное

путешествие?

Все еще находясь под впечатлением от демонстрации возможностей скрыта, я не сразу понял, что это он так обращается ко мне.

- Э, я... Это, - я помахал головой, пытаясь привести мысли в порядок.- Я хочу стать ассасином.

Метрах в двухстах ниже, по пути сюда я проходил мимо покоев наставника разведчиков. На несколько секунд я остановился у входа и вспомнил, как долго колебался в своем выборе и, в конце концов, отказался от специализации разведчика. А ведь эта специализация открывала сразу несколько умений: "Внимательность", "Орлиный глаз, "Ночное зрение", "Видеть невидимое", "Скрытность", "Восприятие", "Обнаружение ловушек", "Разоружение ловушек", "Создание ловушек". На Темной стороне всеми этими умения могли обладать только герои класса "Вор".

А специализация ассасина давала всего два умения -- "Скрытность" и "Школа ядов". На Темной стороне умению "Школа ядов" обучали оборотней в нубятниках на землях Хаоса.

Казалось, мне, как магу, больше подходят умения, открывающиеся с приобретением специализации "Разведчик". Тот же "Орлиный глаз" позволяет дальше видеть, раньше замечать врага, а значит и применять заклинания с большого расстояния. "Внимательность", это почти то же самое, что и умение "Наблюдательность", но позволяет лучше и на большем расстоянии слышать, а также сопоставлять увиденное и услышанное. А про умения "Видеть невидимое", "Ночное зрение" и говорить нечего - одни из самых востребованных умений.

Но только дело в том, что для того, чтобы получить эти полезные и нужные умения, вовсе не обязательно переться через тридевять земель, полных опасностей, в самую гущу твоих естественных врагов. Все эти умения можно получить в любом городе, где есть Гильдия магов. А если они пока еще для тебя не открыты, то со временем, по мере овладения навыками, прокачки других, уже имеющихся умений, получения достижений, они рано или поздно все равно откроются.

Единственные умения, которые я не мог получить обычным путем, это связанные с ловушками у разведчика и "Школа яда" у ассасина. Выбирая между ними, я принял решение в пользу ассасина. Просто потому, что если я решил идти по пути создания из своего героя дамагера, то яды больше соответствуют этому пути, чем ловушки.

- Ассасином, - повторил я.

Грандмастер понимающе склонил голову. Мое откровение

не стало для него неожиданностью.

- Достойный выбор, - сказал учитель. - Но и вручить эту специализацию я могу только достойным ее. Не каждый готов принять на себя эту ношу, предпочитая иные пути, дающие или больше славы, или больше золота, или больше могущества. Решивший стать ассасином обречен всегда оставаться в тени, заслоненный другими. Подлый удар в спину, отравленный кинжал или подсыпанный в кувшин яд -- вот стезя ассасина. Не все способны смириться с этим. Но кто-то должен делать и грязную работу.

Грандмастер встал и подошел ко мне. Остановившись в двух шагах. Он продолжил:

- Чтобы стать ассасином ты должен владеть ножами и кинжалами. Но это еще не все, маг, - старик подчеркнул интонацией это слово - маг. - У претендента должен быть класс "Рейнджер" или же он должен своими деяниями доказать, что причинение другим разумным боли и страданий не останавливает его. У желающего получить специализацию "Ассасин" должно быть достижение "Охотник за скальпами". - Он замолчал и пристально всмотрелся мне в глаза. Несколько долгих секунд он молчал, заставляя меня потихоньку покрываться потом, а потом произнес, - твоя информация закрыта, но мне не нужна она, чтобы увидеть твои стремление и решимость, готовность пройти путь до конца. Ты достоин стать ассасином и без этого достижения, несмотря на то, что оно у тебя есть. Я вижу это в твоих глазах.

"Вы приобрели боевую специализацию "Ассасин".

Теперь Вам доступны боевые умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

"Вы получили умение "Школа ядов" (пассивное).

Теперь Вы можете изготавливать яды и наносить их на оружие.

"Школа ядов" +1. Всего: 1/10".

"Вы получили умение "Скрытность" (активируемое).

Теперь Вы можете скрывать свое присутствие и свои передвижения.

"Скрытность" +1. Всего: 1/10.

Теперь Вас могут заметить только на более близком расстоянии.

Внимание! Персонажи, обладающие умениями "Наблюдательность" и "Внимательность", могут заметить Вас при активированном режиме "Скрытность" на более дальнем расстоянии, чем другие персонажи".

"Вы получили боевое умение "Отравленное оружие".

Теперь Вы можете использовать в бою отравленное оружие.

"Отравленное оружие" +1, Всего: 1/10".

- Йех-хооо! Иииййяяяааа! - заорал я и запрыгал по комнате от радости.

Есть! Получилось. Я до последнего момента сомневался в успехе моей задумки. Я знал, что все описания в "Битве богов" предельно корректны и означают именно то, что в них написано. Без всяких домыслов. То есть, воспринимать описания надо буквально. Если написано - штраф на стрелковое оружие, то значит только стрелковое оружие нельзя использовать. Ничего другого это не касается. Но вот червячок сомнения нет-нет, но точил меня.

Я поблагодарил учителя и двинулся вниз. Все-таки странно повел себя старик, он должен был обязательно проверить наличие у меня достижения, а он только заглянул в глаза. Все страньше и страньше, как говорила Алиса.

Еще одну боевую специализацию я теперь смогу получить только при достижении сотого уровня. И это обязательно будет "Повелитель Смерти".

- Лич! Пацаны, у нас в локе лич!

- Бей его!

- Нападаем!

- Придурок! Как ты нападешь на него? Здесь нельзя нападать на игроков.

- Откуда он здесь взялся?

- Баг. Надо админам сообщить.

- Надо его на выходе из локации поймать. За воротами.

Вокруг меня быстро собиралась толпа молодых, активных, жизнерадостных и глупых нубов.

- Занялись бы вы лучше своими делами и не путались у меня под ногами, - сказал я им. - И вам полезно, и мне приятно.

- Хамит!

- Оборзел совсем, личара. Надо его завалить. Кто со мной?

- Я!

- Я!

- И я!

- Не отпускаем его! Идем за ним. Пока за ворота не выйдет.

Желающих завалить меня было много. Ну-ну. Я проверил время. До полночи, когда у меня окончится срок аренды номера в гостинице, еще пять часов. Можно отдохнуть. А заодно и этих агрессивных нубиков проучить.

Я осмотрелся по сторонам. Передо мной лежала центральная площадь этой локации. Справа виднелись тренировочные полигоны, слева - роскошный фонтан и увитые плющом палатки торговцев. За спиной стоял могучий дуб. Ничего подходящего для моей затеи не видно. Ладно, придется обойтись и так.

Я спустился с мостков и прошел в центр площади. Толпа игроков следовала за мной по пятам, громко обсуждая мои действия и свои планы в отношении меня. Я сделал несколько шагов в одну сторону, прошелся в другую. Притопнул пару раз и уже хотел сесть в в позу лотоса, как увидел кое-что заинтересовавшее меня -- возле одной из торговых палаток лежала бочка. Простая пустая бочка. Я рванул к ней. Толпа радостно заулюлюкала и бросилась за мной.

- Удирает! Лови!
- За ним!
- С флангов заходи!
- Ура! Вперед!
- Уйдет же! Скорее!

Ах, так? Вам нравится бегать? Ну давайте побегаем. Я хоть скорость покачаю, совмещу приятное с полезным.

И я побежал вокруг дуба. А это дерево побольше будет, чем иной дворец. Толпа со свистом, шумом и гамом понеслась за мной.

По локации для малышей, не разбирая дороги, дико вопя и сметая все на своем пути, мчалась обезумевшая от близости расправы над беспечным врагом толпа молодых игроков. Ухоженные клумбы, декоративные беседки, ажурные скамейки, фонтаны с золотыми рыбками, молодые и не очень молодые деревца, подстриженные кусты, все это превращалось в сплошное месиво из непонятно чего состоящее. Никогда ранее не знали земли Природы такого варварского нашествия.

Достигнув центральной площади локации и по-прежнему чувствую себя полным сил и энергии, я пошел на второй круг. Надо это дело усугубить.

Я бежал и на душе было легко и свободно. Радостные чувства переполняли меня. Мой план удался. Осталось получить еще три навыка, но с этим проблем быть не должно.

"Ваше умение "Скорость" улучшилось. "Скорость" +1. Всего: 7/10

Теперь Вы будете передвигаться на 70% быстрее".

Фух. Наконец-то. Три круга пришлось сделать, чтобы взять

еще один уровень этого умения. Вот почему так, чтоб прокачать ту же медитацию на один уровень, необходимо всего лишь помедитировать десять часов, не зависимо от уровня, а чтобы прокачать "Скорость", необходимо с каждым уровнем бегать все больше и больше? Несправедливо.

А толпа, бегущая за мной, меньше не стала. Похоже, наоборот, она стала еще больше.

Я остановился возле места, где раньше размещались палатки торговцев. Полчаса назад здесь был уютный уголок, а сейчас открывшееся моим глазам зрелище напоминало картину под названием "Мамай прошел". И, что характерно, на земле валялись одни обломки, ничего стоящего тут не было. Несколько игроков вяло ковырялись в мусоре с недовольными лицами. Не повезло им, все уже расхватали. Мне тоже ничего не досталось. Славно поживились нубы, ничего не оставили старому больному личу, который, можно сказать, инициировал этот праздник жизни и даже возглавил его. Эх, нет в жизни справедливости.

А бочка то сохранилась. Удивительно! Лежит себе на боку, покачивается. Сметающая все на своем пути орда как-то проскочила мимо. Невероятное событие.

Я покатил бочку в центр площади. Толпа вокруг меня притихла. Заинтересовано так притихла.

Выкатив бочку на самое видное место и поставив ее на попа, я залез на нее и огляделся. Ничего себе! Сколько их тут! Наверное, весь нубятник собрался на площади. Тысяча точно будет. Может речь им толкануть? Вон как внимательно смотрят. Азарт на лицах. Таких завести можно с пол-оборота и повести на штурм.. чего? О! На штурм Талериэна. Захватим город...

Только без меня. Знаю, знаю, как только выйду за ворота так сразу скальп с меня снимут. Фракционную репу все прокачать хотят, а она самая тяжелая в прокачке.

Я уселся на бочке в центре площади в позу лотоса и активировал режим медитации. До полночи четыре часа с лишним, вполне можно часика три отдохнуть от виртуала. Поставил капсулу на автоматический режим и дал команду на выход.

10 секунд до выхода.

9 секунд.

8...

9*****

Когда спустя четыре часа я вошел в игру, я по-прежнему сидел на бочке в центре площади, а вокруг меня в такой же позе сидело не меньше сотни игроков. Вот, психи! Неужели так хочется скальп сторонника Смерти заполучить? Сейчас вам будет сюрприз вместо скальпа.

Я достал из инвентаря камень возврата и активировал его. Минута, и я стою посреди комнаты гостиницы в Квартала бедняков Верхнего Вавилона.

Ночь. В Вавилоне ночь, но этот факт никого не смущает. Так же работают магазинчики, так же открыты двери Гильдий, так же шумит рынок, мимо которого я прохожу. Только меняются НПС - продавцы, дежурные маги, портье...

А вот в банке, похоже, ничего не меняется -- меня как и прежде провели к Дорину Орли.

- Только не говори, что ты пришел погасить кредит! - завопил Дорин, увидев меня. - И суток не прошло, как ты его взял.

- Вот! - наставительно сказал я и поднял руку с выставленным вверх указательным пальцем. - Чувствуешь, какую я тебе прибыль обеспечиваю? Целый золотой и всего за несколько часов. Да тебе премию должны дать за это.

- Какую премию! - возмутился Дорин. - Ты в следующий раз вообще через несколько минут придешь возвращать кредит?

- Следующий раз? - переспросил я. - А это мысль! Какую, кстати, сумму я могу взять в следующий раз? Я вернул кредит - значит мой рейтинг повысился. Ведь так? Ты сам говорил. Мне надо знать, на какую сумму я могу рассчитывать в случае необходимости?

Дорин застонал и полез в стоявший у стены шкаф за книгой. А в прошлый раз он в уме все просчитал.

- Сто золотых талеров, - сказал Дорин, полистав книгу. И затем добавил, - это если не учитывать стоимость залога -- вещей которые у тебя есть, прочего имущества.

Не плохо. Растем! Имидж в глазах общественности повышается. Сначала ты работаешь на имидж, потом он на тебя.

Рассчитавшись и распрощавшись с гномом, я вышел на улицу и призадумался, куда двинуть теперь? В Гильдию магов идти рано, заклинания на первый уровень я все купил и изучил, а чтобы выучить заклинания следующего уровня мне надо стать

Послушником в соответствующей ветви магии.

В Нагону прыгать пока рано. Пилигримы начнут собираться только утром, тогда же караванщик и квест на паломничество будет раздавать.

Пройтись по магазинам, прикупить себе нормальную одежду? Глупо. На младших уровнях тратится на шмот - это просто транжирить деньги. Уровни пролетают быстро, не успеешь оглянуться, а надо уже новый шмот покупать. Это я застрял тут надолго, но это не причина для покупки шмоток -- после того, как возьму квест на паломничество, надо будет заняться прокачкой Прива. Чем боги не шутят, а вдруг смогу победить Зеленого? Целых десять тысяч золотых талеров! Оно того стоит. Это сейчас у меня тысяча с лишним золотых монет, а получу Послушника и куплю новые книги с заклинаниями, от этой тысячи ничего не останется. Еще и к Дорину придется идти за кредитом.

А когда Прива качать буду, там может и из шмоток что-нибудь подходящее выбить удастся. А заодно и магию свою прокачаю, у меня ведь теперь куча маны, не несколько кастов хватит. Кстати, я ведь так и не распределил свободные статы! Совсем забыл. Теперь-то уже можно распределить их, умение "Скрытность" я получил и, тем самым, решил для себя вопрос с защитой.

Я открыл окно с информацией о персонаже и не дрогнувшей рукой распределил все 20 свободных статов в интеллект.

Итак, что у нас, в итоге, получилось?

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 5.
Опыт: 5000/10000 (до следующего уровня -- 5000).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: Послушник Смерти.
Раса: лич (нежить).
Класс: маг.
Специализация(1/2):
"Ассасин".
Профессия(2/2):
Заклинатель, Ученик.
Алхимик, Ученик.
Характеристики (основные):
сила -- 10,
ловкость -- 6,
интеллект -- 26,
мудрость -- 6,

выносливость -- 13.
Свободных очков для распределения -- 0.
Текущее состояние:
сила -- 10,
ловкость -- 6,
интеллект -- 37 (26 + 10 (Знание -- сила) +1 (туфли)),
мудрость -- 6,
выносливость -- 13,
физический урон -- 4-5,
грузоподъемность -- 165,
мана --295/295 (туфли: +100),
здоровье -- 85/85,
защита от урона -- 11 (туфли: +5).
Навыки (7/10):
1. Магия Смерти, Ученик.
2. Магия стихий:
- магия Огня, Ученик,
- магия Воды, Ученик,
- магия Земли, Ученик,
- магия Воздуха, Ученик.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
4. Слияние с огнем.
5. Владение посохами и жезлами, Эксперт.
6. Владение ножами и кинжалами, Адепт.
7. Умник.
Умения:
"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) - 10/10.
"Наблюдательность" (пассивное) - 5/10,
"Медитация" (активируемое) -- 3/10,
"Иммунитет к огню" (пассивное) -- 1/10,
"Концентрация" (пассивное) - 10/10,
"Скалолаз" (пассивное) -- 1/10,
"Скорость" (пассивное) - 7/10,
"Идентификация монстров" (пассивное) - 1/10,
"Идентификация предметов" (пассивное) - 2/10,
"Знание -- сила" (пассивное) -- 4/10,
"Школа ядов" (пассивное) -- 1/10,
"Скрытность" (активируемое) -- 1/10,
"Отравленное оружие" (боевое, пассивное) -- 1/10.

О, с такими характеристиками уже можно смело идти в бой! С крысами в канализации. Что я, наверное, и сделаю. Надоели крысы, конечно, но у меня выбора нет -- все данжи и

другие инстансы, где можно нормально набивать опыт и дроп бойцам от 50-го уровня, находятся отнюдь не в двух шагах от населенных пунктов. А с моей грузоподъемностью замучаешься бегать дроп сливать торговцам. Придется опять лезть в городскую канализацию.

Только не здесь, в Вавилоне, где крысы от сорокового до пятидесятого уровня. Я полезу в канализацию под Некрополем. Там эти твари достигают семидесятого уровня. Ничего, мы с Привом справимся. Я теперь не просто праздным зрителем буду. У меня теперь есть и мана и куча интеллекта. Мои заклинания теперь стали больнее.

Надо только будет прикупить посох получше, мой ученический уже морально устарел. Или не покупать? Смысла, вроде, нет никакого -- я не посохом, я заклинаниями из книги буду бить крыс. Мне же надо магию прокачивать, а она качается нанесенным уроном. Для уровня Послушника мне надо сто единиц урона набить. А для каждого последующего уровня -- в десять раз больше, чем для предыдущего. При этом, для каждой ветви магии урон считается отдельно. Заклинаниями Воздуха, к примеру, магию Воды не прокачаешь.

Сколько, кстати, я смогу теперь урона наносить с моим могучим интеллектом? Надо посчитать... Так, "Огненная стрела"... стандартный урон -- 10 единиц... а с учетом моего интеллекта... будет... будет 28 единицы. А "Стрела праха" вместо 15 нанесет 42 единицы урона. Маловато, конечно, но что поделаешь? Придется использовать то, что есть.

С этими рассуждениями я сам не заметил, как подошел к большому провалу в земле. Когда-то, говорят это был просто зев пещеры, но после того, как на этом месте возник город Вавилон, провал облагородили, оградили балюстрадой из белого мелийского гранита, построили широченные мраморные лестницы, обрамленные по краям колоннадой.

А не посетить ли мне Квартал красных фонарей? Времени свободного у меня -- до самого утра. Делать нечего, да и не хочется ничего. Раз мои ноги сами меня сюда привели, значит это перст судьбы. С Иркой я поругался, теперь не скоро помиримся и вообще неизвестно, помиримся ли? И что, я мучиться должен? Кроме того, надо же испытать новую нейрокапсулу, так сказать, со всех сторон! А вдруг она бракованная в отдельных местах? Это не дело. Так не годится. Пользоваться бракованной нейрокапсулой -- опасно для жизни!

Все, решено. Иду в Квартал красных фонарей. Проверять кокон. Только, на этот раз, без всяких последующих встреч в реале. А утром -- в Нагону.

Нагона встретила меня ярким солнцем и свежим морским запахом, принесенным легким ветерком. Я шел из центра города, куда меня перекинула Гильдия перевозчиков, в сторону припортовой площади и чувствовал удовлетворение собой и проведенной с толком ночью.

Нейрокапсула, кстати, оказалась вполне исправной. И откровенно поразила меня своими возможностями. Никакого сравнения с моим прежним кокономи! Абсолютно реальные ощущения! Ничем не отличить. Надо будет почаще такие проверки устраивать. Кокон это, знаете ли, такая вещь, которая нуждается в регулярных проверках.

На площади уже начинали потихоньку собираться пилигримы. Сразу определив главного паломника, я подошел к нему.

- Почтенный, я хочу посетить Храм Огня и возложить дары Духу Огня, - обратился я к выряженному в ярко-красные одежды, с вкрапленными в них оранжевыми лоскутами ткани, высокому крупному караванщику. НПС, маг, 190-й уровень. Ему с такими габаритами молотобойцем надо работать, а не магом.

- Прежде, чем пройти в Храм и воздать почести Духу Огня, необходимо проделать долгий путь под палящим солнцем, - бегло оглядев меня с ног до головы и чему то скривившись, ответил караванщик. Не нравится ему нежить, вот только деваться ему некуда. - Только тогда и твоя плоть, и твой дух готовы будут познать и принять величие этой стихии. Готов ли ты присоединиться к истинным приверженцам Пути Огня?

Плоть, говоришь, готова будет? Знал бы ты, насколько она уже готова. Знал бы ты, через что мне уже пришлось пройти, не задавал бы глупых вопросов.

- Конечно, почтенный. Я с радостью присоединюсь к вашему каравану.

"Внимание! Вам доступно задание "Паломничество к Храму Огня".

Вы должны пересечь с караваном паломников пустыню на материке Ченрод

и дойти до деревни огнепоклонников.

Награда: репутация с фракцией огнепоклонников (вариативно).

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Конечно, да. Какие могут быть вопросы? Берем квест и

делаем отсюда ноги, пока не загрузили какими-нибудь побочными квестами, вроде наполнить бурдюки свежей водой и сложить их вон на ту повозку.

"Вы приняли задание "Паломничество к Храму Огня".

Ну что, караванщик, до встречи через месяц в оазисе на Ченроде. Надеюсь мы оба доберемся туда живыми и здоровыми. А сейчас мне пора. Меня ждут демоны.

Сейнен, город Тьмы, как и многие другие города этой фракции, располагался под землей. И не просто под землей, как, например, города гномов -- в толще гор, а глубоко-глубоко в ее недрах, на самой границе земной тверди и раскаленной магмы.

Город представлял собой несколько десятков больших и малых островов, раскинутых посреди моря огненной лавы и соединенных между собой множеством каменных мостов, как искусственных, так и образованных природой. Этим город напоминал Венецию, вот только гондолы не передвигались по каналам с раскаленной лавой. С каменным небом, нависавшим над городскими домами, острова соединяли огромные сталактоны, в которых были выбиты лестницы, ведущие на поверхность.

В этом городе мне нужен был Храм богини Аши, жрец которого мог наделить навыком "Притяжение маны". На Светлой стороне тоже были неписи, способные передать игрокам этот навык, но для меня было менее рискованно забраться глубоко под землю, чем опять испытывать судьбу на Светлой стороне. Не сейчас, когда у меня слишком маленький уровень и каждый встречный считает меня халявной добычей.

На подходе к Храму Аши я стал свидетелем любопытной картины - старый фавн, который, как я узнал на форуме, был привратником у храмовых ворот, стоял неподалеку от входа в храм и периодически бил головой в его стену. Козлиным рогам фавна, похоже, никакого ущерба от этой процедуры не было, а вот от стены отлетали мелкие каменные крошки. Постояв пару минут и поглазев на это шоу, я передумал спрашивать о чем бы то ни было привратника и прошел в распахнутые двери храма.

В центре небольшого зала на полу лежала шестиугольная черная мраморная плита. Вокруг плиты, гулко ударяя копытами в каменный пол, ходил демон, НПС 120-го уровня, жрец. Темный жрец. Изредка наклоняясь к плите, он когтем выводил на ней какие-то письмена, больше всего напоминающие арабскую вязь. Сразу же при написании процарапанные в камне буквы наполнялись огнем. Выглядело это очень красиво -- огненные

письмена на черном фоне.

Раздался удар и стены храма дрогнули.

- Кхм, кхм. - постарался я привлечь его внимание. - Удачного дня, уважаемый! Вы не могли бы...

- Я занят! - не дал договорить мне демон, даже не взглянув в мою сторону. Он обошел плиту и начертил несколько огненных знаков на другой ее стороне.

- Ээ... Я не отвлеку вас надолго. Мне всего лишь нужен навык "Притяжение маны". Дело нескольких секунд.

- Всем нужен навык "Притяжение маны", - демон по-прежнему говорил, не глядя на меня. - Но это не повод меня отвлекать от важного и нужного дела.

Стены опять дрогнули от удара.

- Проклятье! - заорал демон и ударил кулаком по плите. Плита пошла трещинами.

Да этот демон будет посильнее фавна. Если он ударит своими рогами в стену, то от той ничего не останется.

- Может, я смогу вам чем-нибудь помочь? - спросил я в надежде на получение выгодного задания от демона, а заодно и обучения навыку.

- Ну, если ты сможешь нарисовать гексаграмму вызова трех злобных фурий и удержания их, то тогда, конечно, ты сможешь мне помочь, - сказал демон и впервые посмотрел в мою сторону.

Несколько мгновений он с недоумением пялился на меня, а потом спросил:

- Лич? Откуда ты здесь взялся?

- В двери прошел, - пожал я плечами и показал рукой на вход.

- И привратник тебя пропустил? - удивился он.

В этот момент раздался звук особенно сильного удара в стену.

- Ах да, - сморщился Темный жрец.

Он посмотрел на разбитую плиту и сделал легкое движение рукой. Плита исчезла, прозвучал лишь негромкий хлопок.

- Тут у нас небольшая... - демон вдруг прервался, ткнул когтем куда-то мне за спину и спросил, - это твой питомец?

Прив, как обычно, находился справа от меня и чуть позади. Только был он в режиме невидимости - у меня уже вошло в привычку скрывать его присутствие.

- Но, как? Он же невидим! - воскликнул я.

- А, - жрец отмахнулся. - Есть такое умение "Видеть невидимое". Могу научить.

- Согласен, - быстро сказал я, пока демон не передумал. Может это умение у меня уже открыто для изучения и я могу

получить его в любой Гильдии магов, но, скорее всего, что нет. В любом случае, я ничего не теряю, получив его сейчас, а не когда-нибудь потом. Умений лишних не бывает.

- И навык передам, - сказал жрец.

Что это он расщедрился? Демоны не большие любители раздавать бесплатный сыр. Что-то он от меня хочет.

- Услуга за услугу, лич. Я тебе навык и умение, а ты мне поможешь кое в чем. Согласен? Соглашайся! Выгодная сделка!

Ага. Разбежался, так, не глядя, заключать сделку с демоном. Знаем, чем это чревато бывает. Плавали.

- Что за услуга? - спросил я.

- А, пустячок. Иди сюда.

Он подошел к выходу из храма, я последовал за ним. Демон ткнул когтем в одно из зданий на другой стороне улицы.

- Видишь вон тот дом? Там три фурии живут. Ууу, злобные стервы, - выругался он. - Они у фавна кувшин с вином украли. Он их прогнал от храма, безобразничали тут. Так они в отместку кувшин украли. Надо бы его вернуть.

- А уровень у них какой? - спросил я, уже зная, что откажусь от задания, независимо от того, какой уровень у фурий.

Эти существа действительно были злобными и злопамятными. Лучше не связываться с ними. Может, как-нибудь потом, уровне на двухсотом. А еще лучше - на трехсотом.

- Да уровни у них не большие. У самой старшей и пятидесятого не будет.

Не, я пас. Они же мне потом реально житья не дадут. Будут повсюду за мною по пятам ходить и пакостить. Уровня до семидесятого точно, пока я не смогу с ними справится.

Храм периодически сотрясался от ударов фавна. Если это продолжается не один день, то я начинаю понимать состояние демона. Не позавидуешь.

- Давайте, я лучше новый кувшин с вином куплю? Зачем обязательно лезть к фуриям?

- Не пойдет, - жрец отрицательно покачал головой. - Тот кувшин не простой. В нем вино не заканчивается. Его сам Пан фавну подарил. За верную службу. Да ты не бойся, драться с ними я тебя не прошу. Пошлешь своего питомца, он и стащит у них кувшин. А я уж постараюсь, чтобы они больше украсть его не смогли. Есть у меня знакомства кое-где, - он сделал неопределенный жест руками. - Подкинут нужные заклинания.

Интересные у него знакомства. Заклинания против кражи - это магия Порядка. Неужели у Темного жреца знакомые в землях Порядка водятся?

- А вдруг у них "видимое-невидимое" есть? - пребывая весь в

сомнениях, спросил я.

- Нет у них его, - отмахнулся демон. - Не по рангу им. Соглашайся. Где ты еще сможешь так запросто умение заполучить?

Умения в качестве награды за квесты, это, безусловно, здорово. Только вот "Видеть невидимое" я и без всяких квестов получу. Рано или поздно оно у меня откроется. И навык он мне даст, не может не дать. Таков сценарий игры.

- Да я не против помочь вам, только мне не нужно "видимое-невидимое". А навык вы мне и так передадите. Вот если бы какое другое умение...

- Какое?

Я лихорадочно стал вспоминать умения, свойственные фракции Тьмы. На форум лезть - нет времени. Ковать железо надо прямо сейчас, пока демон не передумал. Не такое это уж обычное дело - получить нестандартное для твоего класса или расы умение.

"Одержимость"? Нет. Зачем оно мне. "Разорвать"? Тоже не мой профиль. "Удар рогами"? Где бы их только взять. "Объятия тьмы"? Откажет, слишком круто будет.

- "Ярость"! Я хочу умение "Ярость", - выпалил я.

Отличное умение. Темный аналог заклинания из магии Порядка. А то сторонники Пути Тьмы совсем уж бледно выглядят без бафов. И в мою стратегию развития "Ярость" гармонично вписывается.

Демон почесал свою бородку, потом ухватил себя за левый рог, подергал его, словно пытаясь вырвать. Очередной удар в стену заставил его, наконец, решится и он сказал:

- Идет! Клянусь именем Темнейшей Аши, если ты вернешь мне кувшин, украденный фуриями у фавна, привратника храма, я дам тебе умение "Ярость".

Ух ты! Все правильно произнес демон. Не схитрил с клятвой. Вот, пруха! Нежданно-негаданно! Надо обязательно стырить у фурий этот кувшин.

Активировав в дополнение к невидимости умения "Сквозь твердь" и "Глаза в глаза" я послал Прива в дом к фуриям. Эх, Приву еще бы интеллекта чуть-чуть добавить да дальновидения и из него неплохой шпион вышел бы. А с другой стороны, и так хорошо получается -- возможность ментального управления питомцами в сочетании с умением "Глаза в глаза" дают потрясающий эффект - я, можно сказать, фактически воплотился в питомца.

Прив проскользнул сквозь запертую входную дверь, и я его глазами окинул помещение. Похоже на обычную обустроенную

гостиную, совсем как у людей. Только мебель оббита какой-то уж слишком подозрительной кожей. А так ничего не обычного -- кресла, столик, шкафы. Даже камин есть.

На второй этаж вела деревянная лестница. Осторожно двигаемся по ней наверх. Небольшой коридор, по бокам три двери, четвертая дверь, в торце коридора, открыта и из нее слышен шум. Аккуратно направляемся туда.

Фурии сидели за столом и играли в карты. В карты Судьбы. Чьей-то судьбой играли. Кому-то из НПС сейчас приходилось не сладко. Говорят, что демоны и демоницы могут и судьбами игроков управлять, но я сам такого ни разу не видел.

Перед каждой фурией стояла обычная глиняная кружка, а в центре стола стоял кувшин. Тоже с виду обычный глиняный кувшин, ничем не отличимый от других таких же кувшинов. Вот только при просмотре его свойств появлялась надпись:

"Кувшин Пана. Класс: Артефакт.
Свойства: этот кувшин всегда полон вином".

Только я прочитал это, как передо мной выскочила новая системка:

"Ваше умение "Идентификация предметов" улучшилось.
"Идентификация предметов" +1. Всего: 3/10".

Окно в комнату было распахнуто и это очень хорошо. Будет куда удирать Приву. Вот только как отвлечь фурий? Судя по всему, они в ближайшее время покидать комнату не собираются. Я наблюдал, как кувшин сам собою поднялся в воздух и плеснул вина в кружку белокурой фурии. И тут же, несколько пасов руками рыжей, и кувшин летит уже к ее кружке. Хорошо устроились! А, главное, надолго. Что же делать?

- Эй, козлорогий! - я отвлекся от Прива и позвал фавна, все так же продолжавшего долбить рогами стену храма в нескольких метрах от меня. - Хочешь вернуть свой кувшин с вином? Тогда, иди и забодай вон тот дом.

Фавн несколько минут непонимающе смотрел на меня, вращая глазами. Я прямо чувствовал, как в его мозгу медленно скрипят шестеренки. А еще считается разумным.

Видать до фавна наконец дошел смысл моих слов. Он сорвался с места и понесся к жилищу фурий. С разбега, не подумав даже хоть немного притормозить, он впечатался рогами в двери дома. Грохот вышел знатный, стена задрожала, а фавн вместе с дверью улетел внутрь дома.

Ох, и ничего себе. Вот это удар! Меня аж передернуло. Похоже, фавн не скоро очнется от такого удара. Я переключился на глаза Прива.

Для фурий это было полной неожиданностью. Замерев с картами в руках, они с недоуменным выражением лиц переводили удивленные глаза с одной на другую. В глазах читался только один-единственный незамысловатый вопрос: "Что это было?".

Так продолжалось несколько секунд, пока новый удар не сотряс дом. Послышался треск ломаемой мебели. Ага, фавн, видимо, все-таки пришел в себя. Немного времени ему для этого потребовалось.

Еще удар. Внизу что-то загрохотало. Фавн вошел во вкус.

Фурии очнулись и дружно бросились вон из комнаты. Брюнетка на миг задержалась, оглянувшись на кувшин, но очередной удар и содрогнувшиеся после него стены заставили ее поспешить вслед за подругами.

Отлично! Хватаем кувшин и в окно! В принципе, можно не торопиться -- вряд ли фурии быстро угомонят разбушевавшегося фавна. Хотел бы я посмотреть на то, как они справятся с 90-м уровнем. Он же их элементарно забодает.

Тем не менее, я мешкать не стал - Прив с максимальной скоростью летел к Храму Аши, возле которого я поджидал его. Забрав у него артефакт, я вошел внутрь храма и, подойдя к демону, который пытался нарисовать гексограмму на новой плите, сказал:

- Вот ваш кувшин, уважаемый. Я выполнил свою часть сделки.

Демон резко развернулся, выхватил у меня кувшин и поднес его к глазам. Секунду он в него всматривался, а затем мне на голову опустилась его рука, больно впившись когтями в череп.

"Вы получили умение "Ярость" (активируемое).

Теперь во время действия умения "Ярость" наносимый Вами урон увеличивается вдвое.

"Ярость" +1. Всего: 1/10.

Время действия эффекта: 1 секунда. Задержка: 30 минут".

Ох, и тяжела рука Темного жреца, аж в глазах потемнело.

Следом за первой системкой появилось еще одно сообщение:

"Вы приобрели навык "Притяжение маны".

Теперь Вам доступны новые умения".

Когда темень перед глазами разошлась и я смог осмотреться, в храме уже никого не было. Демон не стал меня дожидаться и отправился по своим делам. Ну и ладно, умения в Гильдии магов получу.

Выйдя из храма я увидел фавна, сидящего прямо на ступеньках перед дверями и жадно присосавшегося к кувшину. Напротив козлорогого стояли разъяренные фурии, и не отрывая глаз, смотрели, как он поглощает вино. На меня они внимания не обратили.

Надо же - фавн-алкоголик. Никогда не думал, что такое возможно. Они же не пьянеют. Или, может, наоборот, не бывают трезвыми? Интересно, белая горячка у фавнов бывает? И кто им тогда является? Ангелочки?

Поглядев несколько минут на фавна и, так и не дождавшись, когда же он, наконец, оторвется от кувшина, я развернулся и пошел в сторону Гильдии перевозчиков. Теперь мне предстояло наведаться в гости к гномам. Фурии на меня даже не взглянули, все так же стояли молча, уставившись на фавна. У него там в желудке, похоже, бездонная бочка, долго фуриям придется ждать, пока он от кувшина оторвется.

Я насвистывал мелодию песни "Крейзи" группы "Аэросмис". Удачно с умением получилось, оно идеально вписывается в мою игровую концепцию. Теперь я и "Ярость" могу использовать и аналогичный баф из магии Порядка. Одновременно! Так, глядишь, я и на самом деле смогу ваншотить боссов подземелий.

Интересно, а если я еще умение "Берсерк" изучу, будет оно конфликтовать с "Яростью"? Эффект то у них одинаковый, только при "Берсерке" себя не контролируешь. Надо будет как-нибудь посетить земли Хаоса и попробовать заполучить это умение.

10.*****

Телепортация в Прайос, столицу одного из гномьих королевств, обошлась мне в 150 золотых. Слишком большое расстояние разделяло подземный город Сейнен на юго-востоке континента и заснеженные горные хребты на северо-западе, где располагался город Прайос.

Гномы не считались большими умельцами в магии, они традиционно славились другими мастерами -- оружейниками, кузнецами и инженерами. Несмотря на то, что способность к магии была заложена в каждом гноме с детства, магия давалась им с трудом - сказывались расовые особенности: с одной стороны повышенное сопротивление к магическому урону, а с другой - высокие штрафы на силу магии и мудрость и, как следствие, скудные запасы маны. В результате гномы практически полностью отказались от развития боевых ветвей магии, зато им не было равных в применении заклинаний в ходе производства оружия и доспехов.

Именно гномы открыли и научились использовать навык, получивший название "Тайное преимущество". Жизнь вынудила. Заставила крутиться, максимально эффективно использовать те крохи маны, которые им доставались. И именно за этим навыком я и прибыл в Прайос.

Обучал "Тайному преимуществу" гном Анори Хорнборин Вестри, Грандмастер Кузнечного дела, Грандмастер магии Огня. К моему сожалению, дома его не оказалось.

- В кузнице он. Как три дня назад ушел туда, так до сих пор и не возвращался, - с подозрением оглядывая меня, сказала мне гнома, то ли служанка, то ли хозяйка дома. - Пьет, небось, со своими дружками, такими же бездельниками, как...

Продолжать свою мысль она не стала, лишь махнула зажатым в руке полотенцем в сторону южной оконечности города, где над крышами строений вились дымы от кузнечных горнов.

Уже развернувшись и направившись в указанную хозяйкой сторону, я услышал ее глухое ворчание:

- Вот, пень старый. Уже и с нежитью связался. Нет, чтобы дома...

Дальнейшие слова гномы я уже не слышал. Хорошо, что она еще Прива моего не видит -- он, как обычно, висел рядом в режиме невидимости.

В принадлежащей Хорнборину Вестри кузнице, которую я с трудом отыскал среди нескольких десятков похожих одно на

другое строений, гнома тоже не оказалось.

- На ярмарке он. Как услышал, что ярмарка с южных земель приехала, так сразу туда и отправился, - сказал мне один из молотобойцев, отошедший от наковальни попить воды. - Если найдете там Мастера Вестри, то передайте, что заждались мы его. Три дня он в кузне не был.

Ярмарка располагалась за стенами города, на заснеженной площадке у подножия невысокой скалы. Потратив около часа на поиски Грандмастера и обойдя почти всю ярмарку, я его так и не обнаружил, зато, под конец, уже почти отчаявшись, встретил распорядителя ярмарки, который подсказал мне мои дальнейшие шаги.

- Мастер Хорнборин Вестри? Ну как же, помню, помню. Был здесь три дня назад. Больше не заходил, не видел его. Куда мог пойти? Если я правильно расслышал его бормотание, то он прямиком в королевскую библиотеку направлялся. Зачем ему библиотека? Ну, знаете, у Грандмастера магии всегда могут найтись дела в хранилище знаний.

Библиотека располагалась почти в центре города и нашел я ее довольно быстро. Трудно было не найти это огромное величественное здание, располагающееся сразу за королевским дворцом -- летней резиденции короля гномов.

- Вестри? Конечно был, - ответил на мой вопрос чем-то очень недовольный гоблин, НПС 5-го уровня, служивший уборщиком в библиотеке. Я его, бегущего куда-то с метелкой, перехватил сразу же, как вошел в библиотеку. - Этот несносный гном и сейчас здесь. Сидит в читальной комнате на втором этаже уже третий день безвылазно. И не выгонишь ведь - Грандмастер, все-таки.

Хотел бы посмотреть я, как пятиуровневый гоблин будет Грандмастера выгонять.

Поднявшись на второй этаж и пройдя вслед за низкорослым, не выше моего пояса, гоблином в одну из комнат, я, наконец-то, увидел Анори Хорнборина Вестри. Невысокий широкоплечий Грандмастер стоял возле стола, заваленного книгами, уткнувшись в толстый манускрипт, который держал в руках. Несколько сложенных из книг стопок стояли рядом с гномом, множество книг было в беспорядке разбросано по всей комнате.

- Нет! И здесь ничего нет, - раздраженно сказал гном и бросил манускрипт на стол. Сунул свои огромные кулачища в широкие карманы бархатного кафтана и, широко расставив ноги, о чем-то задумался.

Дело пахло квестом. Гному явно была нужна помощь.

- Кхм... Кхм... Здравствуйте, уважаемый Хорнборин Вестри, - я подошел к гному и отвесил ему легкий поклон. - Я могу вам чем-нибудь помочь?

Гном уставился хмурым взглядом на меня. Он был на голову ниже меня и минимум в два раза шире в плечах. В черной шевелюре и такой же черной бороде не было ни одного седого волоска. А ему, говорят, более ста лет.

- Что ты знаешь про тринадцать существ Бездны? - вдруг спросил меня гном. Он так и сказал - Бездны. С большой буквы.

Я стал лихорадочно вспоминать, что я знаю о Бездне и о каких-то ее существах. К своему ужасу я понял, что ничего не знал ни о самой Бездне, ни, тем более, о ее существах.

- Нуу, как я понимаю, существа Бездны, это такие существа... - я замолк, уже понимая, что получение задания от гнома мне не светит, и пытаясь хоть что-то придумать в тщетной надежде как-то выкрутится, - ... которые живут в Бездне... Наверное. А где это?

Гном, до этого момента с надеждой смотревший мне в глаза, разочарованно вздохнул, а потом внимательно оглядел меня с ног до головы.

- Лич? За навыком пришел? За "Тайным преимуществом? - спросил он, снова посмотрев мне в глаза. - Вот скажи мне, откуда вы все, бессмертные, про этот навык знаете? Он же тайный! Понимаешь? Если навык называется "Тайное преимущество", то значит этот навык -- тайный, и никто про него знать не должен!

- Э... - вопрос меня озадачил. Никак не ожидал подобного вопроса от НПС. - Не знаю, откуда я знаю. Не помню. Все время знал, что вы, Грандмастер, обучаете этому навыку. И я действительно пришел за ним.

- Вот, так вот, - пожаловался Хорнборин Вестри стоявшему рядом со мной гоблину. - Стоило всего один раз за кружкой темного истрийского Солинэ рассказать всего одному бессмертному о существовании "Тайного преимущества", как об этом сразу же стало известно всем.

Гном сокрушенно покачал головой и, указав пальцем на меня, продолжил изливать свою горечь:

- Вон, даже нежить не поленилась пересечь весь континент, чтоб получить этот навык. И ведь никуда не денешься! - он хлопнул себя по бокам. - Придется научить. Воля богов! Будь оно все не ладно.

Гном подошел ко мне и стукнул меня ладонью по плечу. Ноги у меня подкосились и мне пришлось опереться рукой о голову гоблина, благо она, голова гоблина, как раз оказалась в нужном месте.

"Вы приобрели навык "Тайное преимущество".
Теперь Вам доступны новые умения".

- Кхе... Спасибо, Мастер! - выговорил я. - А... умения? Простите за мою назойливость...

"Вы получили умение "Сокровенная сила магии" (активируемое).
Теперь при активированном умении "Сокровенная сила магии" сила Ваших заклинаний будет уменьшена на 5%, а количество маны, необходимое для применения заклинаний, будет снижено на 10%.
"Сокровенная сила магии" +1. Всего: 1/10.
Время действия эффекта: до отмены".

"Вы получили умение "Изменчивая сила магии" (активируемое).
Теперь при активированном умении "Изменчивая сила магии" сила Ваших заклинаний будет увеличена на 5%, а количество маны, необходимое для применения заклинаний, будет увеличено на 10%.
"Изменчивая сила магии" +1. Всего: 1/10.
Время действия эффекта: до отмены".

- А теперь убирайтесь отсюда и не мешайте мне, - Хорнборин Вестри развернулся, прошел к столу и уселся за него. Стол был высоковат. Над ним сейчас возвышались только широкие плечи гнома и венчавшая их чернобородая голова. Гном с обреченным видом оглядел наваленные на столе кучи книг и вздохнул. - А мне придется еще раз внимательно перечитать все это. Наверное, я что-то где-то пропустил.

Гоблин пытался убрать мою руку со своей головы, но я еще чувствовал слабость в ногах и поэтому цепко держался за его голову. Тяжела длань Грандмастера Кузнечного дела. Будь это в бою, у меня от моего здоровья ничего не осталось бы. Спасибо системе, отличает боевые ситуации от бытовых.

- Грандмастер, я благодарю вас за переданные мне навык и умения. Я хотел бы, чтобы моя благодарность была более существенна, чем простые слова, - я низко поклонился Мастеру. - Позвольте мне все-таки попытаться помочь вам решить вашу проблему.

Попытка не пытка. Или Хорнборин Вестри даст мне

задание, или не даст. В любом случае я ничего не теряю, а приобрести могу многое.

Гном посмотрел на меня, о чем то подумал несколько минут, а потом пробормотал:

- А почему бы и нет? - и сунул руку в карман кафтана. Вытащив руку он что-то начал выставлять на стол. - Вот, смотри.

Я подошел ближе и присмотрелся. На столе стояло девять бронзовых статуэток. Маленькие, размером не больше мизинца, потемневшие от времени фигурки напоминали японские нецке. Руки, державшие резец, создавший этот шедевр, были руками Грандмастера Скульптуры. Не ниже. Иначе просто быть не могло -- слишком живыми и естественными смотрелись вылитые в бронзе существа, слишком умело и тщательно были прорисованы мельчайшие детали.

- Это существа Бездны, - тихо проговорил Хорнборин Вестри.

Минотавр. Химера. Гидра. Грифон. Мантикора. Медуза. Гарпия. Нага. Кентавр.

Такие разные и при этом чем-то неуловимо похожие друг на друга -- рука одного и того же мастера чувствовалась в каждой из них -- статуэтки приковывали взгляд. Я восторженно смотрел на фигурки. Рядом, привстав на цыпочки и вытянувшись так, что над столешницей торчали одни только глаза, восхищенно сопел гоблин.

- Дэниэль, величайший художник, Грандмастер Скульпутры, Живописи и Музыки, создал их, - все так же тихо продолжал гном. - Давно. Меня еще не было на свете, когда Дэниэль покинул этот мир. Пятьдесят лет назад я впервые увидел одну из этих статуэток - Грифона - и был поражен красотой, которую Мастер сумел запечатлеть в бронзе. Сорок лет я собирал коллекцию и десять лет наслаждался этой красотой, думая, что собрал ее полностью.

Гном замолчал, а мы с гоблином боялись прервать его думы. Прив, казалось бы, обычный пет, неразумный, ничего понимать в искусстве не должен, а также завис над столом. Как раз над выстроившимися рядком фигурками.

- А три дня назад, на ежегодной осенней ярмарке, посещающей наш город в начале каждого сентября, я увидел вот это, - гном опять полез в карман и выставил на стол еще три бронзовых фигурки.

Пегас. Горгулья. Василиск.

Несомненно, они вышли из под резца того же мастера. Это видел даже я, далекий от искусства человек.

До того, как гном выставил на стол эти три статуэтки, я не

чувствовал, что коллекция не полная. А сейчас я каким-то шестым чувством понимал, что, убери одну из фигурок, и появится острое ощущение дискомфорта, какой-то незаконченности, незавершенности окружающего мира.

- Это просто чудо, - также тихо, как и гном, произнес я. Словно боялся вспугнуть этих существ. - Теперь у вас полная коллекция.

- Нет, - гном покачал головой. - Не хватает одной фигуры.

Я еще раз внимательно осмотрел всю коллекцию, пристально разглядывая каждую фигурку. Никакого чувства незавершенности коллекция не вызывала.

- Почему вы так думаете? Вам продавец на ярмарке сказал, что есть еще и тринадцатая фигурка?

- Он даже не знал, кто их создатель, - фыркнул гном. - Продавец не знал даже о существовании тех девяти фигурок, что уже были у меня.

- Так почему вы решили, что должна быть еще одна скульптура?

- Гармония. Дэниэль хоть и принадлежал Свету, как и всякий эльф, но очень остро чувствовал гармонию любой грани этого мира, будь то Свет или Хаос, Тьма или Смерть, Порядок или Жизнь. Двенадцать - не характерное число для Хаоса. Я чувствую это. Девять - характерное число. Как и семь. А двенадцать - не характерное. Нет гармонии Хаоса в этом числе.

- Гармония? Какая у Хаоса может быть гармония? - удивился я.

- Гармония есть везде. Посмотри на этих существ. Разве они не гармоничны? Разве они не естественны? А разве может быть естественным человек с головой быка? Или конь с крыльями? А орел с телом льва?

Фигурки выглядели настолько естественными, что казалось, будто они живые, просто замерли в движении. Сейчас грифон расправит крылья, оттолкнется львиными лапами от стола и взлетит. А минотавр перекинет топор из руки в руку и взмахнет им, играя мускулами на могучих руках.

Я прикоснулся к фигурке минотавра.

"Бронзовая статуэтка Минотавра. Класс: Артефакт. Тип: Индивидуальный.

Свойства: помещенная в башню артефактов личного замка эта статуэтка увеличивает силу и здоровье его владельца.

Сила: +100. Здоровье: + 2000".

"Ваше умение "Идентификация предметов" улучшилось.

"Идентификация предметов" +1. Всего: 4/10".

Я отдернул руку. Ничего себе! А не прост, оказывается, был этот Дэниэль. И Хорнборин Вестри не прост, совсем не прост. Это сколько же бонусов у него от целой коллекции этих шедевров? А сколько будет, когда он соберет полную коллекцию?

- А тринадцатая фигурка - чья? - спросил я. - Что за существо изобразил скульптор?

Гном помолчал несколько секунд, потом вздохнул и одним махом здоровой ручищи сграбастал статуэтки со стола, тем самым разрушив атмосферу очарования, царившую в этом небольшом читальном зале. Гоблин огорченно пискнул что-то, Прив обдал меня волной разочарования.

- Не знаю, - сказал гном. - Нет больше никаких существ Бездны. Я все книги пересмотрел. Ничего там нет о тринадцатом существе. А это - королевская библиотека! Если этой информации нет здесь, то значит нигде больше нет.

Гном подумал немного и нехотя добавил:

- Разве, что где-нибудь в библиотеке на землях Хаоса. Если там вообще есть библиотеки. Если там вообще можно что-нибудь найти.

- Так, может, действительно нет никакого тринадцатого существа?

- Дэниэль не мог ошибаться. Он знал, что творил.

- А вдруг, это его фантазии? У художников бывает такое, - я изобразил в воздухе нечто неопределенно-волнистое. - Вдохновение. Мечты всякие.

Гном пожал плечами и, насупившись, сказал

- Может и фантазии. Тогда эта коллекция не закончена. А ты, кстати, не собираешься в земли Хаоса? Если ты сюда, в земли Света через весь континент добрался, то может у тебя найдутся дела и в землях Хаоса?

Никаких дел в землях Хаоса у меня не было и посещать их я не собирался. Земли Хаоса - это северо-восток, я бы даже сказал - север континента. Там холодно и неуютно. Не любил я земли Хаоса. О чем я и сказал гному, уже понимая, к чему клонится дело.

- Может уважишь старого Мастера, посетишь Хаос и выяснишь, кто это - тринадцатое существо Бездны? Я о многом тебя не прошу - только узнай, что это за тварь такая. А дальше - я сам. Пошлю агентов во все земли, во все стороны. Любые деньги отдам за тринадцатую статуэтку. А то сейчас я даже сказать не могу, что именно ищу.

Передо мной раскрылось системное сообщение:

"Внимание! Вам доступно задание "Тринадцатое существо Бездны".

Вам необходимо выяснить, кто является тринадцатым существом Бездны и сообщить об этом Анори Хорнборину Вестри, проживающему в городе Прайосе.

Награда: 100.000,0 опыта; Уникальная вещь, сделанная Грандмастером Кузнечного дела Анори Хорнборином Вестри.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Принимаем, почему бы и нет? Ограничений по времени на выполнение задания не установлено, штрафа за срыв или отказ от задания тоже нет. Задание -- вроде не сложное, а награда -- интересная. Пусть будет, вдруг когда-нибудь в земли Хаоса занесет? А ведь обязательно рано или поздно занесет - игра предстоит долгая.

Девять навыков из десяти получено и пора определиться с последним, десятым навыком. Оставлять надолго пустым предназначенный для десятого навыка слот в информации о персонаже - опасно. В любой момент можно получить туда что-нибудь совсем ненужное. В этом деле никогда не угадаешь, где и когда тебя поджидает засада. Обратишься на улице к разносчице за пирожком, а она тебя и одарит навыком поварского дела. Или грузчиком сделает.

Кстати, насчет грузчика, надо будет к ним наведаться, но это - потом. Сначала - определиться с десятым навыком и получить его. Один раз я уже обжегся в прямом и переносном смысле этого слова - заполучил ненужный мне навык. Второй раз этого допустить нельзя.

"Обучение" или "Удача"? Вот в чем вопрос!

Навык "Обучение" я могу получить прямо сейчас и прямо здесь, в библиотеке. В библиотеках этому навыку как раз и обучают. Любой библиотекарь любой библиотеки любого города может любого желающего одарить этим навыком мгновенно и совершенно бесплатно. И никаких квестов для этого не нужно выполнять - высказал желание и, вуа-ля! Получите навык, распишитесь и идите дальше своей дорогой - развивайте умение, открытое навыком, и получайте на 10% опыта больше.

"Удача". Этот навык можно получить чисто случайно в любом месте в любое время. Если, конечно, есть свободное место под навык. А если не хочешь полагаться на случай, а хочешь гарантировано получить "Удачу", то тогда надо отправляться в

Вавилон. В Нижний город, в квартал казино. И там, сидя за рулеткой или покерным столом рано или поздно при очередном выигрыше ты увидишь перед собой заветную надпись о приобретении нового навыка. Обычно, долго ждать этой системки не приходится, навык предоставляется уже при третьем-четвертом выигрыше.

Прыгнуть в Вавилон тоже не проблема - Гильдия перевозчиков буквально в паре кварталов от библиотеки.

"Удача" или "Обучение"? Что же выбрать?

А ноги меня уже несли в сторону Гильдии перевозчиков, библиотека осталась за спиной. Пусть потом, на высоких уровнях, я буду проклинать этот день, когда отказался от навыка "Обучение", но я столько времени целенаправленно шел по пути увеличения своего урона, что свернуть с этого пути на последнем этапе будет просто преступлением с моей стороны.

***

- Ставки сделаны, дамы и господа! Ставок больше нет!

Крупье развел руки над зеленым сукном, показывая тем самым, что шарик замедлил свой бег по кругу и скоро упадет в одну из ячеек рулеточного колеса. Я чуть привстал, наблюдая за угасающим движением шарика. Это была моя четвертая ставка, все три предыдущие я проиграл. Немного, всего по одному золотому на каждой ставке, но неприятно.

- Девятнадцать, красное!

Опять проиграл. Я достал из мешочка на поясе еще один золотой и опять поставил его на "черное". Сидящий рядом эльф, игрок 134 уровня, презрительно усмехнулся и поставил на "красное" целую сотню монет. И еще несколько желтых кругляков разместил на номера.

И что же это ты сюда приперся, такой богатенький? Я специально нашел казино с самыми низкими ставками, а вот ты что тут делаешь, если у тебя денег куры не клюют?

- Семнадцать, черное!

"Вы приобрели навык "Удача".
Теперь Вам доступны новые умения".

Вот как! При первом же выигрыше навык упал. Замечательно!

Никогда раньше не играл в казино, ни в реальной жизни, ни в виртуале.

Я поставил опять одну монету на черное. Попробую поднять умение. Время есть, торопиться некуда, а в кармане несколько сотен золотых. Когда еще представиться такой случай? Почему бы и не разогнать умение?

- Два, черное!

"Вы получили умение "Удачливость" (пассивное).

Шанс нанесения удачного удара или применения удачного заклинания: 1%.

"Удачливость" +1. Всего: 1/10".

Можно, конечно, спокойно заниматься другими делами, например, прокачкой, и умение само по себе рано или поздно поднимется до десятого уровня - будут ведь и удачные удары, и удачные касты. Пусть и не после каждого удачного удара будет расти моя "Удачливость", но постепенно, рано или поздно, она все равно доберется до десятого уровня.

А с другой стороны - зачем ждать, когда это произойдет, если я за час могу поднять умение до максимального уровня? Да еще и заработать на этом золотишко? И то, и другое мне будет совсем не лишним в дальнейшей игре.

- Тридцать три, черное!

Опять повезло. Я забрал два золотых, переданных мне крупье, и решил немного увеличить ставку. До трех золотых. И ставить не на красное/черное, а на дюжины. Если проиграю один раз, то в следующий раз выиграю, все равно в плюсе буду. Или постепенно буду увеличивать ставку в случае проигрыша - рано или поздно все равно нужная дюжина выпадет и я или буду в выигрыше, или останусь при своих. Поиграю часок и все. Часок, может пару часиков. Не больше.

Спустя десять часов я перебирал в руке оставшиеся у меня пять золотых талеров и хмуро смотрел на окно с системными сообщениями. На последнее сообщение.

"Ваше умение "Удачливость" улучшилось.

Шанс нанесения удачного удара или применения удачного заклинания: 9%.

"Удачливость" +1. Всего: 9/10".

Умение никак не хотело брать последнюю планку. Уже наверное более сотни раз запускали шарик по кругу рулеточного колеса, а уровень умения оставался прежним. Как будто застопорилось. Были у меня и выигрыши, и проигрыши, но сообщения о взятии десятого уровня "Удачливости" так и не

появлялось.

Я поставил три золотых на черное. Два золотых надо приберечь, а то совсем без денег останусь. В кошелке была только медь - имевшиеся у меня несколько серебреных монет я часа три назад бросил на поднос симпатичной официанточке, принесшей мне бокал игристого вина. Вино здесь бесплатное, серебро я отдал за ее красоту и обворожительную улыбку. Убил бы, улыбнись она мне сейчас.

А тогда я был на подъеме. Почти две тысячи золотых талеров было на руках. И где они сейчас? Тю-тю... Помахали мне ручкой.

- Зеро! - прозвучал голос крупье.

Словно сомнамбула я поднялся из-за стола и направился к выходу из казино. Ноги моей здесь больше не будет!

Жаль проигранных денег...

Надо будет отыграться как-нибудь...

Завтра пойду к Дорину, а сейчас...

Выход.

10 секунд.

9...

8...

11.*****

Я вылез из кокона и сразу же почувствовал зверский голод. Проходя по пути на кухню мимо зеркала в прихожей, я остановился и несколько секунд разглядывал себя. Заросший, небритый, помятый, лицо опухшее, глаза слипаются.

Нет, так жить нельзя. Надо с собой что-то делать. Перекусить я сейчас перекушу, а вот ложиться спать, как собирался раньше, я пока не буду. Побреюсь, приму душ, приведу себя в порядок. Еще не помешало бы совершить небольшую пробежку в соседнем парке, но это я отложу на завтра - нагружать не выспавшийся организм физическими нагрузками, это только вредить ему. Но, как только высплюсь, обязательно займусь физическими упражнениями. Вообще, с завтрашнего дня получасовые пробежки в парке станут для меня обязательными.

Ну, или с понедельника. Следующего.

Проверив мобильник, я открыл полученную от родителей эсэмеску.

"Сына, привет! Как у тебя дела? Почему не писал? Соскучилась. Прилетаем завтра, в 19-00. Не встречай, доберемся сами. Кушать не забывал эти дни? В играх своих много не сиди. Пусть кокон хоть иногда проветривается. Через три дня обратно в Рим улетаем. Что у тебя с работой? Я тебе звонила. Пять раз! В капсуле валяешься все время? Думаю, все успеем сделать за три дня. В Риме тоже дел много. У нас все нормально. Приедем, расскажу. Целую. Мама".

Целое произведение написала. Любит она эсемесить. Наверное, даже больше, чем просто болтать по телефону. Но и поговорить тоже любит.

Значит, завтра в 19-00... Успею и выспаться и поиграть немного. Надо определиться с дальнейшими планами. Все самое основное я уже сделал. Досадно, конечно, что с "Обучением" пришлось обломаться, но, в целом, это не критично.

Впереди у меня почти целый месяц до дуэли с Зеленым. Целый месяц я не могу заниматься своей прокачкой. Зря я, наверное, согласился на поединок-реванш. Это сколько уровней я смог бы взять за это время? Ладно, что уж теперь, после драки. Сейчас спать, а утром...

Утро.

Утро? Какое к черту, утро? День! Даже вечер! Семнадцать часов, девять минут. Во я придавил.

Родители прилетают в семь вечера. Пока пройдут таможню и погран-контроль, пока получат вещи, пока доедут... Часа два-три все это займет. Успею кое-какие дела поделать в игре.

Быстрый душ, быстрый и плотный перекус. Поприседаем немного, я же обещал себе заняться собой. Надо было это делать до душа и перекуса, но как-то позабылось. А сейчас вот вспомнилось. Десять приседаний хватит, на первый раз - достаточно.

Шесть. Я выпрямился. И снова присел. Семь. И еще раз. Восемь.

Пожалуй, хватит и восьми раз. Я метнулся к капсуле.

Вход!

- Привет, Дорин! Давно не виделись!

С ближайшими планами я определился, пока шел к банку. Раз я не могу прокачивать уровни, то сконцентрируюсь на прокачке умений. А также -- магии. А то пять ветвей магии и везде -- ученик. Не порядок.

Магию Смерти я пока отложу. Как и магию Огня. Эти ветви магии у меня будут боевыми и их прокачкой я займусь чуть попозже. Сначала мне нужны мирные заклинания. Бытовые, можно сказать. Чтобы чувствовать себя в игре комфортно. Та же телепортация, заклинание из магии Земли -- это ведь удобно. Особенно, если под рукой нет Гильдии перевозчиков. Закинуть тебя куда-нибудь в центр материка они могут, а обратно? В принципе, обратно они тоже могут, но это если ты с ними заранее договоришься. А если нет? Если вдруг у тебя спонтанно появилось желание посетить, например, королевский зверинец в Цитадели Света, а ты в это время бродишь где-нибудь в джунглях Ченрода? Придется тебе не одни сутки выбираться из джунглей, а потом еще неизвестно сколько времени идти до ближайшего города или деревни, где есть Гильдия перевозчиков. А при наличии собственной телепортации таких проблем не будет.

Или заклинания полета из магии Воздуха. Тоже очень удобное и полезное заклинание. Жрет ману, конечно, сильно, далеко не полетаешь. Но для коротких перелетов вполне годится. На крепостную стену взлететь, например, или через ущелье перебраться.

Так что, за этот месяц мне нужно поднять магию Земли, Воды и Воздуха если и не до уровня Грандмастера, то хотя бы до уровня Мастера.

- Где мой золотой талер? - в ответ на мое приветствие спросил Дорин Орли.

- Какой еще золотой?

- Что значит -- "какой еще золотой"? За кредит!

- За какой кредит? - я ничего не понимал. О каком кредите говорит гном? Я же рассчитался с ним. Полностью.

- За который ты не взял, - ответил чем-то недовольный гном.

- Кредит, который я не взял? Я тебе должен золотой за кредит, который я не взял?

- Какая разница -- взял или не взял? - удивился гном. - Все равно ты берешь кредит и тут же его возвращаешь. Так что, не тяни, отдавай мне мой золотой.

Я рассмеялся.

- Дорин, что за бред? С тобой все в порядке?

- Ты мне прекрати тут эти свои шуточки, - Дорин, нахмурившись, постучал пальцем по столу. - Ты каждый день приходишь, берешь кредит. На следующий день его возвращаешь, платишь банку золотой за досрочный возврат. Сложилась хорошая устойчивая традиция. А тут вдруг ты не появлялся целые сутки. Банк терпит убытки!

Я с недоумением смотрел на Дорина, гадая, шутит ли он или говорит на полном серьезе. Гном все также сурово смотрел на меня. Вдруг он откинулся в кресле и зашелся в приступе смеха.

- Видел бы ты себя сейчас, - тыкая в меня пальцем, простонал сквозь приступы смеха Дорин. - Такое удивление на лице написано. Никога не видел раньше удивления на лице у нежити.

Он резко согнал веселящееся выражение со своего лица и уже полностью серьезным тоном спросил:

- Ты знаешь, с вашим появлением в нашем мире мы как-то проще стали относиться ко многим вещам. Никогда бы раньше я не поверил, что смогу вот так запросто и даже почти дружески общаться с представителем фракции Смерти. Да раньше никто из нежити и не рискнул бы зайти в банк где-то, кроме земель Смерти. И не потому, что мы бы не выдали кредит. А просто это было как-то не принято. А когда появились вы, бессмертные, то все эти условности как-то сами собой исчезли.

Он замолчал, задумавшись о чем-то о своем. Я не стал ему мешать и тоже предался размышлениям.

Оставаться в Вавилоне не было никакого смысла. Если бы я просто хотел поднять свои магические способности, то я мог бы это сделать и здесь, в окрестностях города или в канализации под ним. Но раз мне предстоит целый месяц однообразного избиения монстров, то грех не воспользоваться этим, и не поднять репутацию у бога Маардука. А храмы с его алтарями есть только в землях Смерти. Поэтому надо перебираться туда. Лучше всего в --

Некрополис. В столицу земель Смерти. Там и храм Маардука есть, и подземелья, подходящие мне по уровню. С монстрами, которые будут по зубам мне с Привом, и с которых дроп будет падать в повышенном количестве.

- Так ты зачем пришел? - услышал я вопрос Дорина. - Кредит нужен? Сколько? Свой лимит ты знаешь, я тебе в прошлый раз говорил.

- Всю суму возьму, - сказал я. - Все сто золотых талеров. В залог пока предложить мне нечего.

- На какой срок? Как обычно? На день?

Шутник. Нет, этот кредит я верну не скоро. Заработать в предстоящем месяце у меня не получится - весь дроп я буду относить на алтарь Маардука. Полная репутация, "Восхищение", обойдется примерно в пятьдесят тысяч золотых талеров, а это значит, что придется положить на алтарь все вещи, что я выбью с мобов. Должно хватить - одиночке в инстансах вещи с монстров падают и чаще, и подороже, чем группам игроков.

Если что и останется у меня от выбитого с монстров дропа, то это будут копейки, на возврат кредита и уплату процентов не хватит.

- Давай на полгода оформим, - ответил я гному. - Чтоб я не сильно напрягался, что срок поджимает.

- Полгода. Сто золотых талеров. Вернешь сто пятьдесят, - гном что-то записывал в своем гроссбухе. - Могу на год дать. Тогда вернешь двести. Обычная ставка.

- Полгода, - отрезал я. С такими ставками лучше кредитами не злоупотреблять. Не успеешь оглянуться, как срок возврата подойдет. Не рассчитаешься во-время и -- здравствуйте, мифриловые рудники.

Получив деньги и выйдя из банка, я в который раз пошел по знакомому пути -- в Гильдию перевозчиков. Двадцать золотых я отдам им за телепорт в Цитадель Света. И еще восемьдесят -- за прыжок из Цитадели в Некрополис.

Если повезет, то к моменту моего появления в Некрополисе, у меня появятся деньги -- перед посещением банка я зашел на аукцион и выставил на продажу два свитка невидимости, которые, перестраховываясь, купил перед посещением Талериэна, и которые мне не пригодились. За это мне пришлось отдать последние два золотых талера, что были у меня. Так что, если свитки не купят в ближайшее время, в Некрополис я прибуду всего с несколькими медяками в кармане.

Но это уже не важно, для того, чтобы пройти к монстрам в инстансы деньги не нужны. Некрополис - это не клановый город. И территории вокруг него -- не владения какого-либо клана или

отдельного игрока. Никому платить за проход в квестовые подземелья в округе Некрополиса не надо.

Отдав двадцать золотых магу из Гильдии перевозчиков, я через секунду оказался на главной площади Цитадели Света, неофициальной столицы земель Света, и официальной столицы королевства Тинарии. Королевский зверинец находился в западной части города, в городском парке между Кварталом аристократов и Купеческим кварталом.

Осмотревшись по сторонам и поймав несколько неприязненных взглядов, я направился в сторону парка. Прива на всякий случай прогнал. Потом призову, когда понадобится, а сейчас пусть отдыхает. Да и ни к чему лишний раз раздражать жителей Светлых земель.

Город я знал хорошо -- в прошлой виртуальной жизни, играя Вальдом, я снимал жилье в одном из домов Купеческого квартала. Можно даже сказать -- хоромы. Пять комнат, площадь самой маленькой из которых, ванной комнаты, была не меньше двадцати метров. Вальд ванной ни разу не пользовался, но сам факт наличия такого атрибута тешил самомнение и радовал душу.

Разработчики игры все как следует просчитали и не ошиблись -- подобные мелочи, вроде и не обязательные и даже ненужные, стабильно пользовались спросом. С ростом уровня игроков, у них помимо потребностей прикладного характера, непосредственно связанных с игровым сценарием, появлялись и другие потребности. Требовали реализации и такие, чисто человеческие, качества характера, как тщеславие, собственное достоинство, гордость. Казалось бы, какая разница -- снимать в дешевой гостинице комнату за два золотых в стуки, или купить за несколько миллионов дом в Квартале аристократов или даже в непосредственной близости от Королевского дворца? Ведь ни спать, ни жить там игрок не будет. Единственная полезная функция у подобных мест, это хранение вещей, которых с каждым уровнем у игроков накапливается все больше и больше. Однако, находились игроки, и таких было немало, которые отдавали бешеные деньги за, по сути, пускание пыли в глаза. Тешили свое эго. Не зря ведь говорится -- понты дороже денег.

До зверинца я дошел за полчаса. По слухам, здесь были представлены все существующие в мире неразумные существа, от самых мелких и безобидных, до самых опасных и кровожадных. Драконов, правда, в зверинце не было. Официальная версия гласила, что драконы -- разумные, и потому им не место в зверинце. Но все прекрасно знали, что далеко не все виды драконов были разумными.

Но отсутствие драконов в зверинце меня волновало мало. Я пришел сюда развить свое умение "Идентификация монстров", а для этого годились любые существа. Главное, чтобы их было много. Поэтому я и выбрал Королевский зверинец - другого такого места, в котором были бы собраны сотни представителей фауны "Битвы богов" на Кеноле нет. Может где-нибудь на других континентах есть подобные места, но, в любом случае, это слишком далеко, да и неизвестно, что там есть на самом деле.

Ожидать, когда это умение прокачается само собой, можно было очень долго -- для освоения каждого нового уровня умения требовалось идентифицировать все больше и больше существ разных видов. Можно было потратить несколько месяцев, а то и лет, но так и не повстречать достаточное количество монстров. А здесь в одном месте было собрано огромное число зверей, рептилий, насекомых и прочих разновидностей животного мира, которого мне, наверняка, хватит для полного освоения умения.

Идентифицировать монстра, прежде чем напасть на него, требовало простое чувство осторожности. Даже если ты видишь перед собой обыкновенную крысу, от которой, казалось бы, не ждешь ни каких неожиданностей, лучше подстрахуйся и проверь -- посмотри ее свойства. А вдруг она не десятого уровня, как ты думал, а сто десятого? Или может у нее защита от урона от мечей почти 100%, а у тебя кроме мечей и нет ничего. Всегда полезно посмотреть свойства моба, на которого собираешься напасть. А чтобы посмотреть свойства моба, необходимо хорошо развитое умение "Идентификация монстров".

Я остановился возле первой вольеры.

"Детеныш кролика. Уровень: 1. Здоровье: 5".

Для достижения умением "Идентификация монстров" десятого уровня мне понадобятся сотни животных. Это в начале умение будет подниматься довольно быстро, а чем дальше, тем большее количество монстров потребуется для попыток идентификации, прежде умение поднимется на следующий уровень.

"Взрослый кролик. Уровень: 5. Сила: 2. Ловкость: 2. Здоровье: 20. Урон: 2-3".

Я прошел мимо нескольких клеток с мелкими животными и остановился возле вольеры с волками.

"Взрослый волк. Уровень: ????. Сила: ????. Ловкость: ????.
Здоровье: ????. Урон: ????.
Особенности: ????"

Все понятно. Не хватает моего умения для идентификации этого монстра. Я вернулся в начало зверинца и пошел вдоль клеток, открывая свойства всех существ подряд.

Зайцы. Почти те же кролики - характеристики такие же, только ловкости чуть побольше. Далее -- лисы. Барсуки. Еноты. На енотах появилась первая системка:

"Ваше умение "Идентификация монстров" улучшилось. "Идентификация монстров" +1. Всего: 2/10".

А всего-то на пару десятков метров от входа в зверинец отошел.

Я осмотрелся. Вправо уходила дорожка, пролегавшая между двумя длинными и узкими строениями, в которых содержались всевозможные грызуны. Слева располагался серпентарий. Там, помимо змей, также были представлены ящерицы и ящеры. Решив, что на крыс я уже достаточно насмотрелся, а на змей и ящеров у меня смотреть нет желания, я пошел прямо, вдоль клеток с обычными животными.

За клетками с мелкими зверушками шли клетки с более крупными животными, травоядные уступали место хищникам. Хищники сменялись существами, которые там, в моем родном мире, считались мифическими.

Я уже более двух часов ходил по зверинцу, переходя от одной клетки к другой. Умение поднялось до девятого уровня, оставался последний шаг, самый длительный и потому самый утомительный. Разглядывать сидящих в клетках животных мне уже давно надоело и я просто открывал окошко со свойствами очередного существа и, увидев, что системка о повышении уровня не появилась, переходил к следующей клетке.

Не скажу, что зверинец был переполнен народом, но иногда приходилось потолкаться, протискиваясь к очередной клетке.

Уже отчаявшись в этот день получить десятый уровень умения и решив, что еще несколько попыток и пора закругляться на сегодня, я открыл свойства очередного существа.

"Ышындар Тяжелая Стопа. Раса: Горный тролль. Уровень: 335.

Класс: Шаман. Статус: Грандмастер.

Сила: 0/320. Ловкость: 0/50. Интеллект: 0/450. Мудрость: 0/700.

Мана: 0/22000. Здоровье: 380000/380000.

Урон: 1-1 (дробящий)".

Боги сжалились надо мной и после того, как я закрыл последнюю системку, наконец-то обрадовали меня долгожданным сообщением:

"Ваше умение "Идентификация монстров" улучшилось.

"Идентификация монстров" +1. Всего: 10/10

Вероятность идентификации монстров - 100%.

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Ну, наконец-то. Очень во-время -- судя по моему чувству времени, вот-вот из аэропорта должны были приехать родители.

Закрыв системки, я направился к выходу из зверинца. Нужно было сделать еще одно небольшое дело. Если я выйду из игры на длительное время, то почему бы не использовать это с толком? Почему бы и не прокачать "Медитацию"? А для этого мне необходимо спокойное место. Самый лучший вариант -- снять комнату в гостинице и там заняться медитацией, но вот только денег на гостиницу у меня не было. Пришлось искать другое место, где меня никто не потревожил бы в течение нескольких часов.

Можно было далеко не ходить, а найти местечко прямо в зверинце, но его почему-то закрывали на ночь. А мне совсем не хотелось, чтобы стражники, обходящие ночью зверинец, увидели бы меня и сбили с медитации.

Место для спокойной прокачки умения я нашел довольно быстро. В парке, где размещался зверинец, было довольно много крупных деревьев, в кронах которых вполне можно было найти достаточно толстые ветки, на которых вполне можно было бы принять позу лотоса.

Я уже собирался взобраться на облюбованное мною дерево, как вдруг вспомнил один момент. Быстро просмотрев системные сообщения за весь день, я сорвался с места и помчался в сторону аукциона. Можно было бы и не рвать так жилы на ногах - аукцион на ночь не закрывался, ибо ничто не должно мешать торговле, ни ночь, ни день - но меня поджимало время. С секунды на секунду родители приедут, которых я не видел почти две недели, а я их даже встретить не удосужился. Валяюсь в виртуальной капсуле, в игрушки играю. Не красиво.

Потому я и бежал изо всех сил. Отложить задуманное я не мог -- выставленные на аукцион свитки с заклинаниями могли уйти в любую минуту. А пока что системки с сообщением о проданных лотах мне не приходили, значит свитки по-прежнему висят в заявках на продажу.

"Ваше умение "Скорость" улучшилось. "Скорость" +1. Всего: 8/10

Теперь Вы будете передвигаться на 80% быстрее".

Я вбежал в здание аукциона и распахнул перед глазами окно управления лотами. Две моих открытых позиции никого не привлекли -- не было сделано ни одной ставки на повышение стартовой цены, но сейчас я был этому только рад. Отменив обе позиции и забрав свои свитки, я побежал обратно в парк. Два золотых, уплаченных мною аукциону при выставлении лотов, мне, естественно, не вернули.

На этот раз системка об увеличении умения "Скорость" мне не пришла, хотя я несся не менее быстро, чем в сторону аукциона. Зато, когда я забирался на дерево, у меня повысилось другое умение:

"Ваше умение "Скалолаз" улучшилось.
"Скалолаз" +1. Всего: 2/10".

Не знаю, причем тут скалолаз и деревья, но разработчикам виднее. Лично у меня никаких возражений нет - пусть и не самое нужное умение, но я рад любому улучшению своих показателей.

Забравшись на дерево повыше и усевшись как следует в позу лотоса, я посмотрел по сторонам и убедился, что со всех сторон меня окружает густая листва и с земли меня не видно. После этого активировал режим медитации, поставил капсулу на автоматический режим и дал команду на выход.

Давно надо было так поступать, активировать режим медитации при выходе из игры и ставить капсулу на автомат, но как-то все время я забывал об этой возможности.

Поначалу, как только я обнаружил в новой капсуле автоматический режим, я подумал, что это реальный чит и он доступен только тем, кто приобрел самую дорогую и самую навороченную нейрокапсулу. Но, прошерстив форум, понял, что эта функция есть у всех капсул, кроме совсем уж древних, вроде той, что была у меня ранее.

Администрация довольно легко, можно даже сказать, с одобрением относилась к использованию игроками автоматического режима. И ее понять можно -- с одной стороны, сильный дисбаланс авторежим в игру не вносил, а с другой стороны, избавлял игроков от необходимости личного участия в совершении нудных однотипных действий, сохраняя их интерес к игре.

Каких-либо сторонних программ, позволяющих злоупотреблять автоматическим режимом, администрация не опасалась -- в этом режиме управление игровым персонажем передавалось серверу и единственным вмешательством в это управление могла быть только команда на отмену автоматического режима, поступившая из нейрокапсулы. В итоге получалось, что хозяин нейрокапсулы и зарегестрированного на нее игрового персонажа мог запустить автоматический режим, после чего вообще отключить нейрокапсулу и уехать на месяц отдыхать куда-нибудь на острова. А его герой все это время будет совершать одни и те однотипные действия. Только не подумайте, что герой мог целый месяц добывать руду или рубить деревья -- перейти от одного дерева к другому или от одной рудной жилы к другой герой не мог, это уже не являлось однотипными действиями, и поэтому герой просто останавливался и так и стоял до отмены авторежима.

***

Снова вошел в игру я только через три дня, поздно ночью, когда вернулся домой из аэропорта, где провожал родителей в Рим. Свободного времени в эти дни у меня не было совершенно. Батя с мамой реально были в цейтноте и я им помогал по мере возможности. Пришлось и по магазинам побегать, и в очередях у чиновничьих кабинетов потолкаться, и в банке кучу документов оформить.

Зато, когда я вошел в игру, первое, что я увидел, это было окно с системным сообщением:

"Ваше умение "Медитация" улучшилось. "Медитация" +1. Всего: 10/10.

Теперь Ваши здоровье и мана восстанавливаются на 50% быстрее".

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Я тихо спустился с дерева, на котором мой герой, медитируя, просидел все эти трое суток. Вокруг была ночь. Деревья в парке освещали лишь тысячи звезд на безоблачном небе и узкий серп луны. В ста метрах от меня смутно белела невысокая стена, окружавшая зверинец.

Так, значит, говорите, что разумных существ в зверинце не держите? Ну-ну. Сейчас мы это проверим.

Я достал свиток с заклинанием и наложил на себя невидимость. Стража у зверинца небольшая и, наверняка,

ленивая, но, все равно, лучше свести риск к минимуму. НПС, все-таки. Неизвестно, как и на что они запрограммированы. Может они очень ответственные и добросовестные и строго блюдут свои обязанности.

Еще раз открыв архив системных сообщений, я перечитал одно из последних.

Горный тролль.

Эти существа были разумными.

Пожалуй, даже самыми разумными из всех разновидностей троллей. И самыми опасными. И наименее агрессивными. Горные тролли славились, как надежные наемники. Если была такая возможность, то любой торговец с радостью и охотой нанимал горных троллей для охраны караванов.

А еще горные тролли, как это не удивительно, были хорошими строителями. Особенно им удавалось мосты. По миру ходило немало легенд о том, как горный тролль построил в том или ином месте мост через ущелье, а под ним жилище для себя. А потом брал пошлину с каждого, кто проходил или проезжал по мосту, на что и жил, и очень неплохо жил.

Считалось, что тролли тяготеют к Темной стороне. Не так очевидно и бескомпромиссно, как гномы и эльфы принадлежали Светлой, но предпочтения троллей чаще всего были на стороне Тьмы. Чуть реже тролли выбирали Пути Хаоса или Смерти.

Слышал, что встречались селения троллей, следующих по Пути Порядка или Жизни, и даже Света, но сам я такого ни разу не видел, хотя троллей повстречал на своем пути не мало. В прошлой жизни, конечно.

А вообще, тролли изначально считались варварами. Также, как и орки с гоблинами, которые тоже тяготели к Темной стороне. Также как кентавры, минотавры, фейри, дриады, русалки, лепреконы и масса других существ, предпочитавших Свет, Природу или Порядок. Большинство представителей этих рас так всю жизнь и оставались варварами, поклоняясь своим духам, божествам и богам из малых пантеонов. Но иногда некоторые из них приходили в земли одной из основных фракций и выбирали себе новый Путь.

Сидящий в клетке в зверинце горный тролль был варваром. Варвар и к тому же НПС. Разумный, но всего лишь непись. Вполне достаточное основание для того, чтобы пройти мимо. Но мне проходить мимо не хотелось. Не нравилась мне такая ситуация, когда разумный сидит в клетке, прикованный к ней цепями.

Я подкрался к забору и осторожно полез наверх. Забор был не большой, всего-то метра три высотой, и поэтому я преодолел его довольно быстро. Опустившись на землю внутри зверинца, я

прислушался. Все было спокойно. Я тихо заскользил к месту, где размещалась клетка с троллем, аккуратно огибая строения, фургоны с клетками и вольеры. Большинство животных спало, лишь некоторые слонялись по клеткам или сидели, уставив глаза в темноту. И совсем немногие, обладающие чувствительным обонянием, как-то реагировали на мой запах, пытаясь понять, почему запах есть, а того, кто его издавал -- нет.

Прошло не больше двадцати минут, а я уже стоял возле гигантской клетки с горным троллем внутри. Тогда, три дня назад, я всего лишь бросил на него мимолетный взгляд. Слишком торопился и не стал как следует разглядывать сидящего в клетке тролля, но мимолетный взгляд успел уловить тяжелые кованые цепи, прикрепленные к его рукам и ногам. Сейчас я удостоверился, что не ошибся -- тролль, ссутулившись, сидел в центре клетки и дремал, от его рук и ног к распоркам на потолке и в нижних углах клетки тянулись металлические цепи.

Тролль зашевелился. Поднял голову, повертел ею в разные стороны, шумно втянул носом воздух.

- Ышындар чует тебя, - прогрохотал тролль. - Ышындар не видит тебя. Ышындар знает, что ты здесь. Зачем пришел? Ышындар спал.

- Тихо ты! - я присел и стал с опаской оглядываться.

Клетка с Ышындаром находилась в самой глубине зверинца и охранники у ворот никак не могли услышать тролля. Но если в этот момент стража совершала обход и проходила где-то неподалеку, громкий голос мог привлечь внимание стражников. А мне это было не надо -- я помнил про "Видеть невидимое". Сто против одного, что у стражников есть это умение.

- Не шуми, стражей разбудишь. Как тебя угораздило попасть в клетку? Почему не убежал?

- Кто ты? - уже гораздо тише спросил тролль. - Ышындар хочет знать. Ышындар хочет видеть.

Вот упертый тролль.

- Я - темный. Путь Смерти. Не могу сейчас снять невидимость. Сам я ее не накладываю, со свитка заклинание. Ты не ответил. Ты же шаман. Почему не убегаешь?

- Духи не слышат Ышындара. Нет бубна, нет посоха. Духов тоже нет. Здесь. Ничего нет. Ышындар не может обратиться к духам.

Понятно. То есть, ничего не понятно. Духи духами, но шаман такого уровня должен и без духов разнести в клочья весь этот зверинец вместе со стражей. Ну, по крайней мере, суметь освободить себя. Эти железки на его руках и ногах он, с его-то уровнем и его-то силой, должен разорвать, как бумагу.

- А без духов никак? Ты же Грандмастер. Заклинания и без бубна можно использовать. В крайнем случае, руками разорвал бы цепи, выдернул бы прутья решетки.

- Ышындар не может колдовать. У Ышындара нет силы. На Ышындара наложены проклятия.

А вот этого я в прошлый раз не углядел. Я открыл окошко со свойствами тролля и выбрал опцию "Подробная информация".

Ох, и ничего себе! Я присвистнул от удивления. Каких только проклятий не висело на тролле. Полный список дебафов выходил за рамки раскрывшегося окна. Все основные характеристики на нуле, из вторичных характеристик половина в минусе, по несколько проклятий на каждой. Скорость снижена на 95%. Сила магии на нуле. Все дебафы с длительными сроками действия, от одного месяца до года. Не слабо кто-то постарался.

Что же делать? Снять дебафы я не могу, магией Хаоса я не владею. Бафы наложить, чтобы хоть чуть-чуть поднять характеристики, тоже не могу. Для этого нужна магия Порядка.

- У меня пятый уровень. Я всего лишь Ученик Смерти. Чем я могу помочь тебе?

Взгляд у тролля стал очень задумчивым.

- Ученик Смерти... Если ты сможешь снять это, - он стукнул рукой себя по шее, - то этого будет достаточно.

Я присмотрелся. Вокруг шеи Ышындара вился тонкий ремешок, свитый то ли из кусков ткани, то ли из полосок кожи. Ну-ка, что у этого ремешка за свойства...

"Ожерелье Пестрая лента ненависти.
Класс: Артефакт. Тип: Индивидуальный.
Свойства: созданное впавшим в безумие величайшим мастером это ожерелье несет своему владельцу только боль и страдания.
Сила: -100%. Ловкость: -100%. Интеллект: -100%. Мудрость: -100%
Особенности: блокирует активацию умений;
снижает уровень пассивных умений до: 1/10".

"Ваше умение "Идентификация предметов" улучшилось.
"Идентификация предметов" +1. Всего: 4/10".

О, умение повысилось! При каждом просмотре свойств артефактов, у меня повышается умение. Надо бы почаще артефакты просматривать, жаль только, что это крайне редкая вещь на просторах "Битвы богов".

А создавший ожерелье Мастер точно безумцем был.

Гениальным. Нормальный разумный такую вещь не сотворит. Вот только, как его снять? Артефакт так просто не разорвешь, не расцепишь, не разрежешь.

- У меня есть заклинание "Гниль", - сказал я. - Я могу попробовать превратить в прах это ожерелье, только боюсь, тебя задену.

- Ышындар потерпит.

- Будет больно, - с сомнением произнес я.

- Что ты знаешь о боли? - прогудел тролль. - Применяй заклинание и не переживай за Ышындара. У Ышындара толстая шкура и много-много здоровья.

Да, здоровье почему-то проклинать ему не стали. А про боль я мог бы кое-что рассказать Ышындару, но не буду.

Я начал читать заклинание. Наложу "Гниль" на небольшой участок ожерелья и посмотрю, как на это тролль реагировать будет. Шкура у него, конечно, толстая, но и "Гниль" не подарок богов к дню рождения. Как бы ему шею не сгноить.

В выбранном мною месте лента покрылась серым цветом. Тролль спокойно смотрел в мою сторону, никак не реагируя на заклинание. Я немного расширил площадь применения "Гнили". Плохо, что ожерелье такое узкое, боязно захватить больший, чем нужно, участок. Хоть шея у тролля и толстенная, потолще моего тела будет, но заклинания Смерти на живую плоть действуют куда эффективней, чем на неживые предметы. Так можно не уследить и вместо ленты в прах превратить самого Ышындара.

Замелькали системки с сообщениями о нанесенном "Гнилью" уроне ожерелью, ноя от них отмахнулся не читая. Отвлекают. Сейчас не до этого.

Я еще увеличил площадь применения заклинания. Тролль по-прежнему не реагировал. Хорошо, что у меня маны сейчас достаточно - при каждом увеличении площади, заклинание забирало немного маны. Я немного усилил заклинание и провел его вдоль всего ожерелья, почти полностью обхватив шею тролля. Тот не шевельнулся, только глаза превратились в узкие щелочки. Почувствовал опасность наконец-то, запереживал. А я, наоборот, успокоился. Я чувствовал свое заклинание и полностью его контролировал.

- Не бойся, - тихо проговорил я. - У меня получается. Лента гниет, я вижу.

Тролль молчал. Лента вокруг его шеи полностью покрылась пятнами, в некоторых местах появились трещины, с каждой секундой все увеличивающиеся и увеличивающиеся.

Я еще влил немного силы в заклинание. Вдруг тролль сделал резкое движение, как-то быстро повел плечами, мышцы

на шее вспучились и лента лопнула, обвалившись несколькими разорванными кусками.

- Фуууххх! - выдохнул воздух тролль.

- Фуххх... - повторил за ним я и утер лоб рукавом мантии.

Тролль махнул одной рукой, потом второй. Легко так махнул, без напряжения. Удерживающие его кованые цепи разорвались. Пара движений ногами и они также освободились от цепей. О том, что еще недавно тролль был прикован к клетке, свидетельствовали только металлические браслеты обрывками цепей на запястьях рук и голенях ног.

- Ышындар видит Темный Эвери.

Что это он? А, понятно, "видимое-невидимое" включил. А быстро у него мана прибывает, только что была на нуле, а сейчас, и пары секунд не прошло, уже две сотни единиц. Проклятий на нем еще много висит, но это уже, похоже, не проблема. Основное мы с ним убрали.

- Как ты теперь? Сможешь выбраться? - спросил я.

- Ышындар -- Грандмастер. Ышындар выберется отсюда.

Однако уверенности в его голосе я не чувствовал, да и по его задумчивой физиономии я видел, что решена только часть проблем.

- Ышындар будет призывать духов, - сказал тролль. - Духи далеко. Придут, заберут Ышындара. Доставят домой. Пока придут, много времени пройдет. Долго вызывать надо. Далеко слишком. Не любят Свет. Нет духов Ышындара. Утром люди придут, увидят -- Ышындар духов вызывает. Опять проклятия наложат. Ышындар останется в клетке.

Да, проблема. За пределы зверинца ему не выйти, разве что, стену проломить. В том, что он сможет это сделать, я не сомневался, но шуму это наделает изрядно. Стражники сразу тревогу поднимут.

- У меня есть свиток невидимости, - сказал я. - Можно спрятаться где-нибудь и спокойно пошаманить. Вызывать духов. Только из клетки надо выбраться. Здесь сразу увидят, что ты цепи порвал.

Тролль подошел к прутьям клетки и, ухватив два из них, потянул их в разные стороны. Толстые стальные прутья согнулись и разошлись в стороны, как будто были сделаны из пластилина. Скрип был не очень сильный, но я все равно перепугался. Хвала богам, стражников поблизости не было, никто не прибежал на шум. Повторив несколько раз подобную манипуляцию с решеткой, Ышындар проделал достаточно большую дыру, чтобы суметь выбраться из клетки.

Я уже держал в руках свиток с заклинанием невидимости и

сразу, как только тролль вылез из клетки, передал его ему.

- Где прятаться будешь? - спросил я. - Искать ведь будут. Магов пригонят, а у них "видимое-невидимое" тоже есть.

- Ышындар к снежным тиграм пойдет, - он показал на клетку напротив, в которой я разглядел пар хищников. - К ним никто не зайдет, а Ышындара они не тронут. Из одних гор. Всегда рядом жили.

Это он ловко придумал. Клетка у тигров большая и круглая, с конусообразной крышей, да еще несколько валунов было нагромождено в ее центре. Если на них забраться, то снаружи видно не будет, разве только вплотную к решетке подойти. А тиграм это вряд ли понравится, они легко могут просунуть лапу сквозь прутья и объяснить растяпе всю ошибочность его действий.

- А как внутрь попадешь? Ключа-то нет?

- Ключа нет, сила есть. Ышындар поднимет клеть. Теперь легко. Ключ не нужен.

- А здесь почему так не сделал, - я указал на согнутые прутья решетки.

- Пусть не знают. На всякий случай. Думают, что убежал. Не будут Ышындара искать в клетках.

Все у него предусмотрено. Похоже, он давно этот вариант обдумывал.

- Ну, давай прощаться, Ышындар. Чем мог, я тебе помог. Удачи тебе.

- Ышындар не забудет, - тролль ударил кулаком себя в грудь. Звук был такой, как будто колотушкой в пустую бочку ударили. - Ышындар имеет долг перед Темный Эвери. Давай карту. У бессмертных всегда карта есть. Ышындар покажет горы Ышындара. Темный Эвери -- всегда желанный гость будет.

Я дал ему карту, которую он мне тут же, через секунду, вернул. Я раскрыл ее. На белом пятне в середине Кенола появился маленький красный крестик. Как он так сразу определил, где находится его дом? Одно слово -- Грандмастер. И не смотри, что так разговаривает - короткими, рубленными фразами. Просто горные тролли не очень любят болтать, а так они далеко не дураки, даже те, кому до Грандмастера очень и очень далеко. И силушкой их мать-природа не обидела.

Посмотрев, как тролль легко и непринужденно поднял за каменный нижний край клетку снежных тигров, а потом, пройдя внутрь, аккуратно и также легко опустил ее на место, я махнул ему на прощанье и пошел выбираться из зверинца.

Все свои дела в Цитадели Света я сделал. И даже больше, чем планировал. На душе было легко и свободно.

Меня ждал Некрополис. И почти месяц непрерывного

избиения монстров. Кач нон-стоп, как говорят игроки.

12.*****

Выбор места для охоты на монстров много времени у меня не занял. На этот раз главным фактором для принятия решения послужила близость места охоты к Храму Маардука. А причина, по которой близость к Храму стала ключевым фактором, была все та же - моя маленькая грузоподъемность. Рюкзак заполняться будет быстро и бегать к храму придется часто.

Не трудно догадаться, что ближайшим к Храму Маардука подземельем оказалась городская канализация. В этом данже водились не только крысы - в канализации Некрополиса устроили свои логова многочисленные банды воров и разбойников.

Даже самым слабые монстры этого подземелья, крысы 60-го уровня, имели тысячу единиц жизни, в силе и ловкости у них было примерно по сотне единиц. Довольно опасные для нас с Привом соперники, даже несмотря на то, что урон у них в два раза ниже, чем у Прива - высокий показатель ловкости позволит им уклоняться от ударов Прива. Надеюсь, это будет происходить не слишком часто.

Разумнее было бы сначала прокачать Прива где-нибудь в более легких локациях, а потом уже идти охотится в подземелья с опасными монстрами. Но я рассчитывал на две вещи. Во-первых, на то, что удары Прив наносил чаще, чем мобы. Мой питомец бил один раз в секунду, а мобы - один раз в 1,2 секунды, а некоторые и один раз в 1,5 секунды. Ну, а вторым фактором было то, что я не собирался быть просто сторонним наблюдателем. Какую-то поддержку Приву я смогу обеспечить. Бои будут затяжными - питомец с одного удара убивать противника не будет, а значит, я успею несколько раз применить заклинания. А со временем и уровень у пета подрастет - опыта за таких противников давать будут много, и у меня урон от заклинаний повысится.

Один из входов в подземелье находился буквально в двух шагах от городской площади, на которой располагалось несколько храмов, том числе и Храм Маардука. Именно там я и спустился в подземелье.

Первого противника я заметил, сделав всего несколько шагов по канализации.

"Крупная черная крыса.

Уровень: 60. Сила: 92. Ловкость: 107. Здоровье: 1000. Урон: 42-48".

Дав команду Приву атаковать монстра, я запустил режим скрытности и стал потихоньку подкрадываться поближе.

"Вы активировали умение "Скрытность". Скорость: - 50%".

Да, передвигаться теперь я буду медленнее, это минус. Но плюс от умения многократно перебивает этот минус - на максимальной для моей атаки дистанции крыса меня не увидит. А значит, не сможет сагриться на меня после моей атаки, а все так же будет биться с Привом.

Достигнув точки, на которой крыса становилась доступна для магической атаки, я начал читать заклинание. Прив уже бился с мобом и успел нанести несколько ударов, а заодно и сам получил парочку.

Каст!

"Вы применили заклинание "Воздушная стрела".

Вы нанесли урон: Крупная черная крыса. Урон: 25. Здоровье: 776/1000".

Я напряженно замер.

Сейчас наступил самый решительный момент всего моего Плана. В "Скрытности" у меня была всего единичка, но этого хватало, чтобы на максимальной дистанции мобы меня не замечали. Один-два коротких шага вперед, и я стану видимым для монстра. И тогда, в случае моей атаки, он переключится и нападет на меня. А если я останусь на максимальном расстоянии, монстр меня не увидит. По крайней мере, я очень на это надеялся. На этом строился весь мой План.

Если мои предположения окажутся верными, я одним махом убивал сразу несколько зайцев. Во-первых, решался вопрос с моей защитой, а правильнее было бы сказать, с полным ее отсутствием. Во-вторых, отпадала проблема невозможности исцеления моего здоровья заклинаниями. В-третьих, количество емкостей с эликсирами, которые можно было использовать в бою, было ограничено - всего двадцать пузырьков с зельем жизни или маны можно было вложить в ячейки на поясе. И я, избавляясь от необходимости брать эликсиры жизни, получал возможность взять больше эликсиров восстановления маны. А, учитывая мое малое количество собственной маны, это обстоятельство было для меня крайне важным. Ну и, в-четвертых, перемещаясь в режиме скрытности я избегал нападений агрессивных монстров.

В итоге получалось, что я отдав один навык под абсолютно ненужное мне владение ножами и кинжалами, обеспечил себе решение триединой задачи - соединил в себе одновременно и

танка, и лекаря, и дамагера.

Если мои расчеты были правильными.

Именно это сейчас и выяснится.

Секунда. Прошла секунда с того момента, как мое заклинание ударило по крысе. Крыса по-прежнему стояла напротив Прива, изготовившись к прыжку.

Я опять начал читать заклинание. Одна секунда еще ничего не значит. Эта крыса наносит удар раз в полторы секунды, а значит, может быть так, что она нацелилась на Прива еще до моего каста и пока не завершит атаку, не сможет переагриться на другую цель. На меня.

Крыса прыгнула на Прива и укусила его, я видел, как он пошатнулся. Прив буквально мгновенье спустя тоже нанес удар по крысе, но, похоже, не попал. Крыса опять замерла напротив Прива, изготовившись к прыжку. На меня внимания не обратила.

Каст!

"Вы применили заклинание "Воздушная стрела".

Вы нанесли урон: Крупная черная крыса. Урон: 24. Здоровье: 752/1000".

Крыса не среагировала. Я снова начал читать заклинание. Надо убедиться наверняка, пока монстры более-менее слабые, ведь в моих планах предусмотрены бои с очень и очень могущественными противниками - с боссами подземелий, причем подземелий, не чета этой канализации.

Каст!

"Вы применили заклинание "Воздушная стрела".

Вы нанесли урон: Крупная черная крыса. Урон: 27. Здоровье: 625/1000".

И опять я затаил дыхание. На этот раз мое заклинание прошло буквально на миг позже броска крысы на Прива. В момент, когда она уже никого не атаковала и еще не начала подготовку к следующей атаке. Сейчас она или бросится ко мне, или продолжит бой с Привом.

Крыса припала к земле и изготовилась к новому прыжку. Прив нанес удар и опять снял у нее 100 единиц жизни. Секунду они стояли, замерев, друг напротив друга.

Молодец, Прив. Стабильно наносит по сотне единиц урона здоровью мобу.

Я наконец-то расслабился и приступил к следующему касту. Похоже, моя задумка полностью удалась. Я почувствовал, как

расплывается в улыбке мое лицо, натягивая сухую кожу на черепе.

Сейчас проверим посох. Заклинание "Стрела праха" оставляет очень заметный след после себя - серое вытянутое облачко, чем-то похожее на след в небе от самолетов. Легко можно определить, с какого места нанесен удар.

"Вы нанесли урон: Крупная черная крыса. Урон: 5. Здоровье: 520/1000"

Серая дымная полоса протянулась от меня к крысе. У той - ноль эмоций. По-прежнему все ее внимание сосредоточено на Приве. А Приву тяжело, уровень его жизни упал почти до половины.

Держись, Прив! Сейчас я тебе помогу.

Каст!

"Вы применили заклинание "Воздушная стрела".

Вы нанесли урон: Крупная черная крыса. Урон: 26. Здоровье: 494/1000".

И сразу после сообщения в ушах раздался торжественный мелодичный звон. Это система оповещала о взятии очередного рубежа развития моего героя.

"**Вы нанесли 100 единиц урона Магией Воздуха.**

Ваше мастерство в Магии Воздуха повысилось.

Текущий статус: Послушник.

Урон от заклинаний Магии Воздуха: +20%.

Время применения заклинаний Магии Воздуха: -0,1 секунды".

Отлично, Прив! Растем! Следующий уровень - на тысяче единицах урона. Не будем затягивать процесс, Прив. Добиваем эту крысу и идем дальше.

Еще несколько кастов и наконец-то долгожданные системки:

"Вы победили! Вы получаете опыт: 9000. Передано питомцу: 9000 (100%).

Всего опыт: 5000/10000. До следующего уровня: 5000".

"Поздравляем! Вы получаете Достижение "Убийство серой крысы".

От сообщения о достижении я отмахнулся - подобные

достижения дают за каждого первого убитого монстра, затем за десяток, за сотню и так далее. У меня за убийства серых крыс и гоблинов уже было записано несколько таких достижений. Никаких бонусов они не дают, нужны исключительно для психологического эффекта, для поддержания своего реноме в своих собственных глазах.

А вот количество опыта за убитую крысу мне не понравилось. Я ожидал большего. Во-первых, в этом подземелье я один. Это подземелье относилось к типу "Инстансов", локаций, в которые можно было войти или одному, или вместе с несколькими игроками, объединенными в группу или рейд. Для каждой группы, рейда или игрока-одиночки, пожелавших войти в инстанс, система формировала отдельные локации, абсолютно идентичные, но не пересекающиеся между собой. Таких локаций могло быть множество, их количество зависело только от числа групп, рейдов и одиночек. пожелавших войти в инстанс.

Канализация Некрополиса была рассчитана на группу из пяти человек. А значит и опыта за убийство монстров мне, одиночке, должны давать в пять раз больше. И это без учета того, что у меня был всего лишь 5-й уровень, а убили мы с Привом монстра 60-го уровня.

Поэтому я и рассчитывал на большее количество опыта. Раз в пять большее.

Пришлось лезть на форум и выяснять, в чем проблема. Проблемы, как оказалось, никакой не было. Группе из пяти человек давали за убийство Крупной черной крысы всего 6000 единиц опыта. На всех. А начисление опыта происходило из расчета всех участников боя, в том числе и питомцев. Это только в инстансах до десятого уровня включительно питомцы не учитывались при подсчетах начисляемого опыта. Хорошо хоть петы учитывались с приличным понижающим коэффициентом. Так что, опыта мне одному дали столько же, сколько и группе из пяти человек, да еще и повысили его количество из-за моего маленького уровня.

Я подошел к трупику крысы и подобрал выпавший из нее дроп. Набор оказался стандартным - хвост и шкура. Ни денег, ни вещей из крысы не выпало.

Закинув дроп в рюкзак, я дезактивировал Прива и тут же его снова призвал. Через три секунды он колыхался рядом со мной полностью здоровый и полный сил, а ведь после боя у него чуть больше ста единиц здоровья оставалось. Неслабо потрепала его крыса. Надо мне побыстрее поднимать свои уровни в магии, чтобы более существенную помощь Приву оказывать. Уровни "Адепта" и "Эксперта" я возьму сравнительно быстро - всего-то и

надо, что тысяча хитов, выбитых из противников, для первого и десять тысяч для второго.

Логично было бы использовать магию Смерти, она в полтора раза больше урона наносит, но я решил прокачивание боевых магий отложить на потом. Сперва я хотел обеспечить себя комфортный уровень игры, получить возможность использовать всяческие полезные заклинания, вроде "Прыжка" или "Телепортации", чтобы не испытывать неудобств в повседневной игровой жизни.

Дальнейший наш с Привом путь по канализации был усеян трупами крыс.

Я передвигался исключительно в режиме скрытности, пристально всматриваясь вперед и в постоянно встречающиеся ниши в стенах коридора. Периодически мелькали системки о повышении уровня "Наблюдательности" и наконец-то пришло уведомление о полном освоении этого умения.

"Ваше умение "Наблюдательность" улучшилось. "Наблюдательность" +1. Всего: 10/10.

Теперь ничто не останется незамеченным Вами.

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Ну, насчет *"ничто не останется незамеченным"* это разработчики для красного словца написали. Увидеть что-то под невидимостью "Наблюдательность" не позволяет, для этого другое умение нужно развивать. Да и "Скрытность" режется только наполовину, иначе я и не стал бы с нею заморачиваться.

Надо будет опять в Гильдию магов зайти, теперь мне должно открыться для изучения умение "Ночное зрение".

Прива приходилось прогонять и вновь призывать после каждого боя, но он держался молодцом - сам ни разу не погиб. Может, это потому, что нам пока не попадались крысы выше 65-го уровня - для охоты на мобов более высокого уровня необходимо было спуститься на следующий уровень канализации.

После десятой убитой крысы я стал Адептом магии Воздуха, после сотой - Экспертом. Урон от "Воздушной стрелы" возрос на 60%, время на каст сократилось на 0,3 секунды. Бой я начинал с применения заклинания из посоха. Пусть урону него совсем маленький, но зато наносился сразу, без задержки, а поднимать мастерство владения посохами мне тоже необходимо - с каждым новым уровнем владения я смогу использовать более сильные посохи, с большими модификаторами.

Сразу же после получения Эксперта магии Воздуха, я полез наверх. Рюкзак давно уже был забит всяким барахлом и я шел с перевесом в 50%. Дроп падал хорошо, выпадающие из монстров вещи весили немало, но и стоили по несколько золотых. По моим прикидкам после полутора часов охоты в подземелье у меня в рюкзаке лежало вещей примерно на 50 золотых талеров. Торговцы дадут половину.

А будь у меня репутация города повыше, я мог бы получить побольше, чем 50% от стоимости сдаваемого старьевщикам шмота. Вальд, например, в Альбасете, где у него репутация с городом достигала уровня "Восхищение", продавал торговцам вещи за 75% их стоимости. И купить мог тоже за 75% стоимости. Правда, у Вальда еще и навык "Торговля" имелся, и 15% скидки ему полагалось именно благодаря открываемым этим навыком умениям.

Пара минут ходьбы от спуска в канализацию, и я уже у входа в Храм Маардука.

- Что привело тебя сюда, лич?

Лич? А сам-то кто? Передо мной стоял лич 125-го уровня, НПС, Темный жрец. Служитель Бога злословия из пантеона Смерти.

- Я хочу воздать поклонение Мардуку и возложить дары к его ногам.

Бог примет мои дары по номиналу. Гораздо выгоднее жертвовать вещи богам, чем сдавать их торговцам. В два раза выгоднее, если нет репутации у торговцев.

- Похвальное желание. Пройди же в Храм не мешкая и возложи дары на алтарь перед статуей Маардука. А воздать поклонение ему ты сможешь и по пути отсюда. Мардук услышит и так, совсем нет никакой необходимости отирать полами своей мантии плиты Храма. Не словами, но делами своими надлежит доказывать преданность богам. Слова - тлен, - могильным голосом прочитал мне нотацию разговорчивый лич. После чего окинул меня взглядом и добавил, - к тому же, твоя мантия и так не отличается особой чистотой.

Нда. Не слишком ласковые церковные служители на Темной стороне. Помнится, когда Вальд прокачивал свои божественные репутации, он встречал куда большую приветливость со стороны храмовых служителей Светлой стороны. И с каких это пор последователей Смерти стала заботить чистота? Не припомню, чтобы я раньше слышал о чем-нибудь подобном.

Статуя Маардука была сделана из белого и черного мрамора, с помощью магии объединенного скульптором в единое

целое. Божество было изображено в виде одетого в черные одежды бледного старика с ехидной мордой, сидевшего над раскрытой книгой. В одной руке у старика было обычное гусиное перо, которым он вписывал что-то в книгу. Другая рука держала чернильницу, в которую капал яд из открытой пасти змеи, обвившейся вокруг руки бога.

Перед статуей стоял алтарь, больше похожий на саркофаг. Подойдя к нему, я забрал из рук Прива два топора и положил их на алтарь, после чего начал выкладывать на него вещи из своего рюкзака. Каждая выложенная на алтарь вещь сопровождалась короткой системкой.

"Вы возложили на алтарь Бога Маардука: "Кольчуга стальная"; класс: Обычный; цена: золотой талер - 9 шт.".

"Вы возложили на алтарь:..".

"Вы возложили...".

"Вы...".

Когда я положил на алтарь последнюю вещь из рюкзака, несколько секунд ничего не происходило, словно бог ожидал еще даров от меня, а потом передо мною высветилось очередное сообщение:

"Желаете принести эти вещи в дар Богу злословия Маардуку из Пантеона Смерти?

Да/Нет".

Безусловно, да. Я мысленной командой подтвердил свое желание.

"Вы принесли дары Богу злословия Маардуку из Пантеона Смерти.

Отношения Бога к Вам улучшилось".

И все. Я большего и не ожидал. Стоимость положенных мною на алтарь вещей составляла 51 золотой. Для получения уровня "Восхищение" мне нужно принести даров примерно на 50 тысяч золотых. Точную цифру не знает никто, она у каждого игрока своя и колеблется в зависимости от множества факторов. Таких, как, например, репутация перед фракцией.

Вряд ли у меня ситуация сильно отличается от стандартной, рассчитывать на то, что Маардук относится ко мне лучше, чем к другим, таким же, как и я, не стоит. А это значит, что для получения первого уровня репутации мне придется

пожертвовать ему вещей на сумму около трех тысяч золотых. И для каждого следующего уровня сумма будет возрастать.

Я не торопясь шел в сторону Гильдии магов и вел в уме несложные подсчеты. За полтора часа охоты на монстров в городской канализации я с Привом выбил вещей на сумму 50 золотых, после чего мне пришлось бежать к Маардуку и скидывать шмот на алтарь. Пусть в сутки я смогу сделать десять таких ходок, это будет 15 часов. Остальное время уйдет на сон, приемы пищи и занятия спортом, я все-таки решил серьезно отнестись к уходу за своим телом и за своим здоровьем - проводить сутки в лежачем положении ни к чему хорошему не приведет, даже несмотря на то, что нейрокапсула помимо массажа тела посылала нервные импульсы в мозг, стимулирующие сокращения мышечных тканей.

Значит, за сутки игры я смогу заработать всего 500 золотых. За 25 дней, оставшихся до дуэли с Зеленым, я получу 12,5 тысяч монет, то есть смогу достигнуть всего лишь второго уровня репутации Маардука и пройти еще около четверти третьего уровня.

Мало. Я хотел до дуэли получить уровень "Восхищения", чтобы потом спокойно заняться выполнением квестов огнепоклонников, не отвлекаясь и не теряя время на прокачивание своей первой божественной репутации.

Придется спускаться на второй уровень канализации. Монстры там посильнее, помимо крыс будут встречаться и разбойники с ворами и бандитами, но и дроп там должен падать подороже.

В Гильдии магов, к которой я дошел к этому времени, мне нужно было получить новые умения, которые открылись после получения навыка "Притяжение маны". Да и помимо умений за этот навык у меня, наверняка, должны были появиться и другие.

Однако в Гильдии магов мне удалось получить всего четыре умения:

"Вы получили умение "Экономия маны" (пассивное).

Теперь Вы тратите меньше маны при применении заклинаний.

Расходы маны при применении заклинаний уменьшаются на: 5%.

"Экономия маны" +1. Всего: 1/10".

"Вы получили умение "Прилив сил" (активируемое).

Теперь при необходимости Вы можете восстановить часть своей маны.

Восстановление маны: 2%. Время действия: 10 секунд. Задержка: 1 час.

"Прилив сил" +1. Всего: 1/10".

"Вы получили умение "Ночное зрение" (активируемое).

Теперь Вы можете видеть в темноте.

"Ночное зрение" +1. Всего: 1/10".

"Вы получили умение "Сотворение пищи" (активируемое).

Теперь Вы можете сотворить пищу, затратив малое количество маны.

"Сотворение пищи" +1. Всего: 1/10".

Последнее умение абсолютно бесполезное. Толку от него никакого, я его взял просто потому, что и вреда оно не приносит. Пусть будет, может когда-нибудь скрасит досуг где-нибудь в холодном мрачном подземелье. Вокруг темно и сыро, а ты активировал умение и перед тобой появляются всяческие, радующие глаз и желудок, яства - икра черная, икра красная, икра заморская баклажанная...

Что-то я размечтался. Пока что, с таким низким уровнем умения, максимум, что я могу сотворить, так это корочку черствого хлеба, как тот Буратино из таверны "Три пескаря".

Насвистывая мотивчик на тему "на дурака не нужен нож, ему с три короба соврешь и делай с ним что хошь, и делай с ним что хошь", я направился в подземелье. Нас с Привом ждали великие дела.

13.*****

Первый мой спуск в канализацию Некрополиса планировался мною, как пробный. Я и не предполагал там провести полтора часа, хотел только проверить работу "Скрытности", убедиться, что мой План не дал осечки. Думал, проверю быстро в паре боев работу умения и вылезу наверх, подготовлюсь, как следует, к серьезному прохождению данжа - получу новые умения, продумаю тактику охоты в подземелье.

Но увлекся и не заметил, как провел несколько боев, вполне успешных. И дроп кой-какой поднял, после чего решил уже полностью забить рюкзак, а потом только вылезать на поверхность.

Была мысль, часть добытых вещей продать торговцам, чтобы на вырученные деньги купить несколько банок с эликсирами жизни и маны. На всякий случай. Но оказалось, что эликсиры неплохо падают из мобов в канализации. После первого похода у меня весь пояс был забит пузырьками с эликсирами. Еще несколько штук я просто выкинул, чтоб не занимали место в рюкзаке.

В этот спуск в подземелье, я активировал уже не только "Скрытность", но и умение "Изменчивая сила магии". Пусть при активации этого умения заклинания потребляют в два раза больше маны, но для меня это пока не было критичным - "Воздушная стрела", которую я использовал, кушала всего 5 единиц маны. Ну, будет кушать 10 единиц. Подумаешь, у меня-то целых 375 единиц маны! Надолго хватит, на целых 37 кастов.

После убийства первой же крысы на верхнем уровне подземелья у меня поднялось сразу два умения:

"Ваше умение "Скрытность" улучшилось.
"Скрытность" +1. Всего: 2/10".
"Ваше умение "Изменчивая сила магии" улучшилось.
"Изменчивая сила магии" +1. Всего: 2/10
Теперь при активированном умении "Изменчивая сила магии" сила Ваших заклинаний будет увеличена на 10%, а количество маны, необходимое для применения заклинаний, будет увеличено на 20%.".

На этот раз рюкзак я забил через час. Брал только самые дорогие вещи. И Прива загрузил, он нес в руках самое тяжелое -

пластинчатые доспехи. С его силой тяжелейшие доспехи он держал как пушинку. Жаль, что он всего две вещи мог взять в руки.

Сердце кровью обливалось, когда я выбрасывал какую-либо шмотку - будь у меня немного побольше грузоподъемность, эффективность моих действия выросла бы минимум в два раза. Весь путь по канализации обратно до выхода мне встречались выкинутые мною вещи и ничего с этим поделать было нельзя - как только я выйду из подземелья, инстанс самоуничтожиться и в следующий свой спуск я попаду в совершенно новый инстанс. Так что, подобрать выброшенные вещи я не смогу, их просто не будет в новом инстансе.

Весь путь до Храма Маардука и обратно до подземелья я проделал бегом. Время - деньги, для меня эта фраза приобрела буквальное значение. Каждая минута, проведенная в данже, в итоге выливалась в некоторое количество денежных единиц, которые я хоть и не видел, но, как говорится, спинным мозгом чувствовал.

На следующие сутки, во время одного из боев я получил очередное системное сообщение, заставившее меня призадуматься:

"**Вы нанесли 100 000 единиц урона Магией Воздуха.**
Ваше мастерство в Магии Воздуха повысилось.
Текущий статус: Мастер.
Урон от заклинаний Магии Воздуха: +80%.
Время на применение заклинаний Магии Воздуха: -0,1 секунды".

Для получения следующего уровня, Грандмастера, необходимо было нанести один миллион единиц урона магией Воздуха. А для получения статуса Мастера в другой ветви магии достаточно всего ста тысяч урона заклинаниями из этой магии. Выходит, проще поднять уровень мастерства в остальных ветвях магии, которыми я владею - Земли, Воды, Огня и Смерти - чем, заниматься дальнейшим прокачиванием владения магией Воздуха.

Поразмышляв над плюсами и минусами обоих вариантов, я решил равномерно поднимать уровни владениями всеми ветвями магий. Во-первых, я тем самым обеспечиваю себе более высокий уровень комфортности игры, получая доступ к множеству заклинаний бытового характера в разных ветвях магии.

А во-вторых, чем больше уровней в разных магиях я достигну, тем больше новых заклинаний мне потребуется

изучить, а для этого прочитать большее количество книг. А чем больше книг я прочту, тем быстрее подниму умение "Знание сила" до максимального уровня. А это умение - одно из ключевых для меня. На десятом уровне оно удваивает интеллект, а это и доступное мне количество маны увеличит, что очень критично в моей ситуации, и силу заклинаний повысит, что также имеет важное значение.

В итоге, в дальнейшей охоте я стал использовать заклинание "Каменная стрела" из магии Земли.

Через два дня я стал Мастером магии Земли, а Прив взял 60-й уровень.

Еще через день появилось долгожданное сообщение о повышении моей репутации у Маардука:

"Вы принесли дары Богу злословия Маардуку из Пантеона Смерти.

Отношения Бога к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Благосклонность".

Бог с благосклонностью смотрит на Вас. Интеллект: +20%".

Еще через три дня, когда Прив достиг 70-го уровня, я, уже будучи Мастером магии Воды, и перейдя на использование в боях заклинания "Огненная стрела", решил спуститься на второй этаж канализации.

Здесь меня ждали монстры до 80-го уровня и несколько боссов. Боссов я решил пока не трогать -- у самого слабого из них, главаря шайки воров, было 30 тысяч единиц здоровья. Это было чересчур для меня.

К этому времени "Скрытность" у меня достигла 4-го уровня, а "Ярость" и "Изменчивая сила магии" - 5-го. "Скорость" была уже 9-го уровня и это не удивительно - я все время передвигался только бегом. Умение "Идентификация предметов" поднялось до 7-го уровня.

До дуэли на Арене оставалось 20 дней. У меня было 43 единицы в "Интеллекте", 375 единиц маны, я стал Мастером магии Огня, Земли, Воды, Воздуха, и сейчас был на пути к статусу "Адепта" в магии Смерти.

Еще двадцать дней этого мучения и я наконец-то смогу заняться собственным ростом. А то смех один - уже больше двух недель в игре и все еще 5-й уровень. Даже развитие умений перестало радовать.

- Привет, Темный Эвери! - услышал я ироничный голос. - Что это ты все еще пятого уровня?

Я сидел на разрушенном парапете, ограждавшем высохший бассейн неработающего фонтана на одной из площадей Некрополиса, а передо мною стоял вампир, разбойник 6-го уровня.

- Не сыпь мне соль на раны, Каленый, - ответил я. Валерка на этот раз не стал мудрить и взял себе простой, не отличающийся оригинальностью никнейм. - А ты, смотрю, подолгу на уровнях не сидишь. Давно зарегился?

- Часа два назад, - ответил Валерка и уселся рядом со мной на парапет. - Все шесть уровней на квестах наставников поднял. А ты что так тормознул? Чем занимался все это время?

- Да так... - я махнул рукой. - Пета качал.

Я дал мысленную команду Приву и невидимость с него спала. Перед нами висело в воздухе привидение 90-го уровня.

Валерка несколько минут разглядывал Прива, вчитываясь в его свойства.

Питомец: "Привидение".
Класс: привидение.
Уровень: 90.
Сила -- 305.
Ловкость -- 1.
Выносливость -- 150.
Урон -- 150-155.
Здоровье -- 1500.
Особенности:
летающее существо,
иммунитет к магии Разума,
иммунитет к ядам.
Умения (5/5):
"Уклонение" (пассивное),
"Невидимость" (активируемое),
"Сквозь твердь" (активируемое),
"Бестелесность" (активируемое),
"Глаза в глаза" (активируемое).

- Ты меня, конечно, извини, - наконец-то Валерка перестал рассматривать Прива и перевел взгляд на меня, - но ты занимаешься полной ерундой. Не было никакого смысла качать его выше 50-го левела. Да и до 50-го тоже. Умения у твоего пета так себе. И боец он слабый для своего уровня. Лучше бы сам качался.

- Не могу. У меня матч-реванш на Арене через двадцать дней. Я тебе говорил.

- Да зачем он тебе нужен, - возмутился Валерка, спрыгнул с парапета и забегал вокруг. - За это время ты минимум полсотни уровней поднимешь. Да пусть даже сорок. Из-за какого-то поединка так тормозить в развитии? Не понимаю. Ты победить на Арене надеешься, что ли?

- Нет, конечно, - я отрицательно покачал головой.

- Ну, тогда чего ты тянешь? Пошли их всех подальше и займись наконец-то собой.

- Не могу. Я деньги за поединок уже взял. Откажусь -- на рудники на три месяца зашлют.

Валерка остановился напротив меня и огорченно опустил плечи. Понимающе кивнул. С исполнением сделок в "Битве богов" было строго. Чуть что не так -- сразу на рудники. Если поймают. И если смогут заковать в кандалы, когда поймают. Обычно могут и то, и другое.

- Это ты зря сделал, - сказал Каленый. - Это ты сглупил.

- Да я и сам теперь понимаю, что сглупил. Думал, умения за это время разовью и репу огнепоклонников на халяву срублю, да и деньги тогда очень кстати пришлись. А сейчас уже надоело до чертиков мне эта канализация. Уже ночами снится.

- Ну давай вместе походим. Все веселее будет.

- Не. Если группой ходить будем, опыт резаться будет. В два раза. А так мы с Привом неплохо гребем. Я его до сотки хочу успеть качнуть до Арены. И самому надо Гранда в магии Смерти получить.

-Гранда? - Валерка недоверчиво посмотрел на меня. - А не круто для пятого уровня Гранд будет?

- Нормально. Его обычно за месяц как раз и получают. Уровень героя тут роли не играет, - ответил я и мысленно поблагодарил за это разработчиков игры. Они не пошли по пути усложнения процесса развития персонажей, тем самым избавляя игроков от необходимости долгой и нудной прокачки своих героев. - Ладно, давай разбегаться. Время -- деньги. Мне еще репу бога качать надо. Держи ключ.

Я протянул Валерке ключ от комнаты в одной из гостиниц Некрополиса. Валерка учел мой печальный опыт и не стал рисковать - устраивать тайники, передавать ключ от своей комнаты неписям. Поступил просто и надежно и теперь его путь до сотого уровня, а то и больше, будет легким, быстрым и безоблачным.

- Может тебе денег подкинуть? - спросил Каленый. - Много у меня нет, но на первую репу до "Восхищения" хватит.

Я призадумался.

- Не, спасибо, не надо. Тебе деньги самому понадобятся. А я

на боссов решил пойти. Если получится, то денег должно хватить. За двадцать дней вполне успею "Восхищение" поднять.

На первого босса в некропольской канализации я решился нападать только после того, как получу очередной уровень репутации Маардука. Мне пришлось еще два дня охотится на крыс на первом уровне подземелья и относить добытые вещи на алтарь бога, прежде чем появилась нужная мне системка:

"Вы принесли дары Богу злословия Маардуку из Пантеона Смерти.
Отношения Бога к Вам улучшилось.
Текущая репутация: "Симпатия".
Бог с симпатией смотрит на Вас. Интеллект: +40%".

Казалось бы, увеличение характеристики "Интеллект" на 20% при моих мизерных показателях - это пустяк. Но с учетом этих 40% уровень моего интеллекта достигал 50-ти единиц, а за каждые пятьдесят единиц основных характеристик полагался бонус.

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 50-ти единиц.
Вы получаете награду (бонус):
сила магии: +5%;
мана: +50;
время применения заклинаний: -0,1 секунды;
задержка применения заклинания: -1 минута;
длительность заклинаний, растянутых во времени: +30 секунд".

Вот теперь можно и с боссом пообщаться о делах наших скорбных. Пусть усиление и небольшое, но в предстоящем бою мне каждая мелочь будет важна.

Мой путь лежал на второй ярус подземелья. Там, недалеко от спуска с первого яруса обитал первый из боссов канализации Некрополиса. Добрался я до него довольно быстро, не отвлекаясь даже на то, чтобы проверить трубы убитых монстров и поднять выпавший из них дроп. На обратном пути подберу.

Босс выглядел устрашающе. Он стоял в центре небольшого зала, в который выходили несколько коридоров, в том числе и тот, по которому я пришел сюда. Закутанная в плащ с капюшоном фигура, твердо стоящая на широко расставленных ногах.

"**Энцо Квик. Главарь воровской шайки. Уровень: 70.**

Грандмастер ножей и кинжалов.

Сила: 200. Ловкость: 320. Интеллект: 100. Здоровье: 30 000. Урон: 100-110".

Опасный для нас с Привом противник. Очень опасный. Высокая ловкость позволит ему уклоняться от ударов Прива. Небольшой показатель силы и связанный с ним уровень урона ни о чем не говорили -- информация о свойствах НПС показывала только урон, не учитывающий применяемое в бою оружие. А, судя по уровню Грандмстера, у этого вора имелось очень серьезное оружие. У Прива против него не было никаких шансов, вор сложит его за 5-10 ударов. Поэтому, пусть Прив пока отдохнет.

Я вышел из-за угла, из-за которого все это время рассматривал босса и за которым разрабатывал план предстоящего поединка, и начал читать заклинание. Теперь я намеревался использовать заклинание "Молния" из магии Воздуха в сочетании с заклинанием "Гниль" из магии Смерти.

Каст!

Вокруг Энцо Квика образовалось серовато-коричневое облако "Гнили". Как я и хотел, разлагающее облачко занимало круг около трех метров в диаметре, в центре которого оказался Квик.

Требующее всего 25 единиц маны при обычном использовании, сейчас это заклинание скушало целых 38 единиц. Но и урон благодаря активированному мною умению "Изменчивая сила магии", а также возросшему интеллекту, был значительно выше базового.

"Вы применили заклинание "Гниль".

Энцо Квик - получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29885/30000".

Энцо дернулся. Мгновенно развернулся в одну сторону, в другую. Крутанулся вокруг оси и замер. В руках у него были зажаты длинные узкие стилеты.

"Энцо Квик - получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29770/30000".

Теперь "Гниль" каждую секунду будет забирать у него по 115 единиц жизни в течение одной минуты. И это еще, судя по всему, умение "Сопротивление" Квика часть урона срезает, так бы заклинание забирало у него около 135-140 единиц.

"Энцо Квик - получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29655/30000".

Главарь воров стал медленно поворачиваться, стоя на месте и пристально, всматриваясь в полумрак подземелья. У меня аж сердце застыло, когда его взгляд полоснул по мне.

"Энцо Квик -- получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29540/30000".

Маловато, конечно, забирает "Гниль" здоровья, но зато стабильно. Пока Энцо находится в зоне действия заклинания, он так и будет терять по капельке здоровья.

Но полагаться только на "Гниль" нельзя. Я начал кастовать "Молнию". По моим расчетам она должна была забирать по 220-240 единиц здоровья, пусть с учетом "Сопротивления" Квика это будет где-то около 200 единиц. Тоже неплохо.

А вот то, что забирает "Молния" целых 30 единиц маны -- это плохо. "Гниль" гораздо выгоднее по соотношению - количество потребляемой маны к количеству нанесенного урона. Маны у меня мало, всего -- 700 единиц. Примерно на 24-26 кастов хватит. Это примерно 5 тысяч единиц здоровья Энцо Квика. А у него их -- 30 тысяч.

"Энцо Квик -- получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29425/30000".

Каст!

"Вы применили заклинание "Молния".
Вы нанесли урон: Энцо Квик. Урон: 203. Здоровье: 29222/30000".

Квик дернулся и опять завертелся волчком, делая резкие взмахи стилетами, распарывая лишь пустоту.

Я опять начал читать заклинание "Молния". Пусть оно и много маны требует, но зато я могу кастовать его каждую секунду. А ведь базовое время для его применения -- 1,5 секунды.

"Энцо Квик -- получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29315/30000".

Каст!

"Вы применили заклинание "Молния".

Вы нанесли урон: Энцо Квик. Урон: 200. Здоровье: 29022/30000".

Уже почти тысячу единиц жизни снял. Маны осталось чуть больше 600 единиц. Ошибся я немного в расчетах -- если так дальше пойдет, то я этим количеством маны сниму с него не 5000, а 7000 единиц жизни.

А потом придется пить эликсир, благо у меня весь пояс забит ими -- 20 штук полностью восстанавливающих маны банок с эликами рассованы по всем имеющимся на поясе ячейкам. Да еще десяток банок лежит в рюкзаке на всякий пожарный случай. Так, что, шансов у главаря воровской шайки нет.

Каст!

"Вы применили заклинание "Молния".

Вы нанесли урон: Энцо Квик. Урон: 202. Здоровье: 28705/30000".

Энцо Квик сорвался с места и побежал в мою сторону.

О, боги! Мой план!

Внутри у меня все рухнуло куда-то в бездну. Ноги подкосились и я опустился на пол коридора.

Как же так? Как он мог меня заметить? Он не должен был меня видеть -- у меня же "Скрытность" активирована!

Мимо меня промчался вихрь. Энцо Квик несся как угорелый, только плащ словно крылья развивался за ним. Я оторопело смотрел ему вслед.

Что это он?

Куда это он?

Смутная догадка мелькнула у меня в голове.

Так это, значит, он не на меня набросился. Он меня не видел, иначе бы не пробежал мимо. Это он просто не стал дожидаться, когда его убьют на месте и решил сбежать.

Ну, конечно! Это же не безмозглая крыса, у которой интеллект на нуле. У Главаря воров "Интеллект" был даже больше, чем у меня.

Все эти мысли у меня промелькнули за считанные мгновения.

Вот это да! Убежал!

Вот это номер. На такой исход я не рассчитывал. Такого варианта я не предусмотрел. Похоже, что я опять сел в лужу. Где мне теперь его искать? Что мне теперь, всю канализацию

придется облазить?

Ой-ой-ой!

Я вскочил на ноги и бросился бежать.

Энцо Квик, промчавшись мимо меня, далеко не убежал. Он резко притормозил и по инерции пробежав метров тридцать остановился.

Все-таки заметил он меня, когда пробегал мимо. Ну еще бы -- между нами было не больше пяти метров, а "Скрытность" у меня работала где-то на 25-30-ти метрах.

Отбежав на безопасное расстояние, я оглянулся.

Квик крадущимися шагами двигался вдоль коридора в мою сторону. Вот надо было ему выбрать именно тот коридор, по которому я пришел сюда?

Осторожно дойдя до линии соединения коридора с залом, Квик остановился и начал внимательно осматриваться.

Похоже, пробегая мимо, меня он заметить успел, а вот мой уровень не разглядел, иначе бы он не вел себя так осторожно.

Энцо несколько секунд стоял у выхода из коридора и водил головой из стороны в сторону. А потом исчез.

О, боги! Ну за что мне все это? У главаря воров тоже имелось умение "Скрытность"! И наверняка, прокаченное получше, чем у меня.

А что я хотел от Грандмастера?

Что же делать? Что же делать?

Я чувствовал, как легкая паника начинала одолевать меня. Чтобы я не попытался сделать, в любом случае существовал риск нарваться на Квика. И это при том, что он заметит меня раньше, чем я его.

Прив, выручай!

Я послал Прива в центр зала и снял с него невидимость, а сам забился в один уз углов и стал напряженно ждать дальнейшего развития событий.

Прив влетел в облако гнили, все это время так и висевшее в середине помещения. Сколько секунд всего прошло с момента моей атаки? Десять? Двадцать? Вряд ли больше, уж слишком все стремительно произошло. Облако гнили еще минимум полминуты будет способно наносить урон.

"Привидение Привидение -- получен урон от: "Гниль". Урон 135. Здоровье: 1365".

Потерпи, Прив. Это ненадолго. Еще несколько секунд. Погибнуть я тебе не дам. Если Квик не нападет на тебя, то мы уйдем отсюда. Попытаемся потихоньку улепетнуть.

Войдет Квик в облако, чтобы напасть на Прива, или не войдет? Войдет или не войдет?

Хватит ему интеллекта не делать это? По логике игры он должен напасть. Если он видит противника, то не напасть на него он не может. Таков сценарий. Агрессивность у боссов самая высокая. Стоять и спокойно смотреть на противника он не будет.

"Энцо Квик -- получен урон от: "Гниль". Урон: 115. Здоровье: 29425/30000".

Есть! Все-таки напал Квик на Прива.

И тут же я заметил, как дернулся от удара Прив и сразу же засветилась системка. Ох ты... Мощно бьет вор -- 350 единиц здоровья с одного удара снес. А Прив по нему не попадает -- нет системок. Самого Квика я не вижу. Так и не вышел он из режима "Скрытности".

Нет, так дело не пойдет. Так он замочит моего Прива за несколько секунд.

Я дал команду Приву уйти в режим бестелесности.

Сколько там еще времени до следующего каста "Гнили"? Я быстро развернул книгу заклинаний, нашел заклинание и увидел под ним надпись:

"До следующего применения осталось: 1 минута, 34 секунды".

Как хорошо, что бонус от 50-ти "Интеллекта" на целую минуту уменьшает время задержки. Так бы до следующего каста пришлось две с половиной минуты ждать. И еще четыре секунды. Правильно я все-таки сделал, что дождался увеличения репы у бога, а то сейчас бы пришлось сливать бой.

Через 34 секунды "Гниль" прекратит свое действие и еще целую минуту придется ждать до следующего каста. А "Молнию" применить я не смогу -- Квик, похоже, не собирается выходить из "Скрытности".

Прив-то его видит, а вот мне, чтобы увидеть Квика, придется подойти поближе. А этого делать нельзя -- он увидит меня раньше, чем я его, и сразу набросится на меня.

Придется так и долбить его "Гнилью". Лишь бы бестелесность у Прива не закончилась раньше, чем мы убьем Энцо Квика.

Надо посчитать... за минуту "Гниль" забирает... 60 секунд на 115... умножаем... Получается, за минуту "Гниль" забирает всего 6900 единиц жизни.

Это значит... примерно четыре с половиной минуты надо, чтобы полностью обнулить здоровье у главаря воров. Прибавляем еще по минуте на промежутки между кастами и получаем меньше девяти минут. Пусть будет девять. А у Прива бестелесность -- пятнадцать минут. Энцо, ты попал!

"**Вы нанесли 1000 единиц урона Магией Смерти.**
Ваше мастерство в Магии Смерти повысилось.
Текущий статус: Адепт.
Урон от заклинаний Магии Смерти: +40%.
Время применения заклинаний Магии Смерти: -0,1 секунды".

Теперь, чтобы применить заклинание "Гниль" мне потребуется всего 1,7 секунды, вместо базовых 2 секунд -- одну десятую режет бонус за 50 единиц интеллекта и две десятых режет статус Адепта магии смерти.

А Прив висит себе спокойно в середине гнилого облака и никакого дискомфорта не чувствует. А системки с уроном Квику все выпадают и выпадают.

"**Вы нанесли 10 000 единиц урона Магией Смерти.**
Ваше мастерство в Магии Смерти повысилось.
Текущий статус: Эксперт.
Урон от заклинаний Магии Смерти: +60%.
Время применения заклинаний Магии Смерти: -0,1 секунды".

Да с такими темпами я точно возьму уровень Грандмастера за двадцать дней. Даже раньше.

Хорошо, что к этому боссу никто на помощь не приходит. И он никого не призывает. Другие босы в этом подземелье будут посложнее -- у них и уровень повыше, и после потери части жизни они призывают себе на помощь других монстров. С ними так просто у меня справится не получится. Не то, что с Квиком -- использовал всего двести единиц маны на тридцать тысяч единиц жизни. Всего-то двести единиц маны и все! Если не считать, конечно, две с лишним недели, потраченные на прокачку Прива.

"Вы победили! Вы получаете опыт: 190 000. Передано питомцу: 190 000 (100%).
Всего опыт: 5000/10000. До следующего уровня: 5000".

Я подошел к телу Энцо Квика. Сейчас посмотрим, стоит ли

нам идти на более опасных мобов, или достаточно будет только Квика?

"Вы нашли: золотой талер -- 35 шт.".
"Вы нашли: Лоскутный плащ вора".
"Лоскутный плащ вора. Класс: Обычный. Вес: 15.
Прочность: 44/100. Требования: уровень - 70, класс -- "Вор".
Свойства предмета: Броня +10; Ловкость +20.
Цена: золотой талер -- 400 шт."

Жаль, что не Редкая вещь выпала, но ожидать, что с после первого же боя тебе с босса выпадет Редкая шмотка -- наивно. Конечно, шанс выпадения Редких вещей у меня повыше, чем у других, но это вовсе не значит, что они будут сыпаться с каждого убитого мною босса.

Зато стоимость вещи не может не радовать. Чтобы добраться до Энцо Квика я потратил два с половиной часа, но зато на алтарь я принесу семьсот монет, вместо обычных пятидесяти. И это я еще не считаю те шмотки, которые остались на убитых мною монстрах и которые я подберу по пути назад. А я еще сомневался. Стоит ли идти на босса? Не ограничиться ли только первым уровнем подземелья?

Однозначно стоит. Теперь я был уверен в том, что успею поднять репутацию Маардука до уровня "Восхищение" за оставшееся до дуэли на Арене и последующего путешествия к Храму Огня время.

***

Следующие дни были похожи один на другой. Утром я просыпался, натягивал спортивный костюм и отправлялся в парк на пробежку. На обратной дороге забегал в магазин и покупал что-то из продуктов, что можно было съесть в сухомятку, не озадачивая себя долгим приготовлением.

По возвращению домой принимал душ. Затем - плотный завтрак и погружение в игру. Дальше шли десять-двенадцать часов игры, за которые я пять-шесть раз успевал пройти первый и часть второго уровня подземелья Некрополя и добраться до преданно ждущего меня Энцо Квика. К середине дня все эти крысы, стены подземелья, разбойники, воры, и даже сам Энцо сливались в одно сплошное пятно и я сам порой не понимал, как умудрялся совершать нужные действия и давать нужные команды

Приву.

В один из таких дней передо мной промелькнуло системное сообщение:

"**Вы нанесли 1 000 000 единиц урона Магией Смерти.**
Ваше мастерство в Магии Смерти повысилось.
Текущий статус: Грандмастер.
Урон от заклинаний Магии Смерти: +100%.
Время применения заклинаний Магии Смерти: -0,1 секунды.
Вы достигли максимального уровня мастерства в Магии Смерти".

Я только равнодушно прочитал его и автоматически для себя пометил: еще одна веха пройдена, еще один пункт плана выполнен. Поставил галочку и продолжил все так же методично зачищать подземелье и бегать к алтарю Маардука.

Вечером я вылезал из капсулы морально опустошенный, шел на кухню, где набивал себе желудок чем попало, опять принимал душ и заваливался спать, каждый раз обещая себе, что больше никогда, ни за что, ни за какие деньги не соглашусь на такие муки. А утром -- все начиналось по новой.

И все-таки я добил намеченные умения до максимума. "Скорость" и "Изменчивая сила магии" поднялись до десятого уровня и системки сообщили, что мне стали доступны новые умения.

"Ярость" поднялась до 9-го уровня и что-то застопорилась на этом, никак не хотела пересечь финишную черту.

Последним из умений десятого уровня достигла "Скрытность":

"Ваше умение "Скрытность" улучшилось.
"Скрытность" +1. Всего: 10/10.
Теперь Вас трудно заметить даже находясь рядом с Вами.
Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.
Теперь Вам доступны новые умения".

Теперь даже если я пройду в двух метрах от монстра или игрока, у которого нет развитых умений "Наблюдательность" или "Внимательность", они меня не заметят.

Какие еще новые умения мне еще могут понадобиться, я не знал. Вроде все, что мне нужно, я уже получил. Часть необходимых для дальнейшей игры умений я уже поднял до

максимума. А другие нужные умения я как-то тоже умудрялся потихоньку прокачивать. "Экономия маны" у меня вышла на восьмой уровень, а "Прилив сил" - на пятый. Первое из этих умений развивалось само по себе, без моего участия, а второе я регулярно активировал, как только заканчивался период задержки на его применение.

Оставалось два дня до прибытия каравана паломников в оазис на Ченроде и начала последнего этапа паломничества к Храму Огня, когда бог Маардук, наконец-то, осчастливил меня своим вниманием:

"Вы принесли дары Богу злословия Маардуку из Пантеона Смерти.

Отношения Бога к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Восхищение".

Бог с восхищением взирает на Вас. Интеллект: +100%.

Вы достигли максимального уровня репутации с Богом Маардуком".

Все. Я сделал это! "Восхищение"! Если все те вещи, что я положил на алтарь перевести в игровые деньги, то выйдет не меньше 50-ти тысяч золотых талеров. В переводе на реальные деньги это будет пять тысяч. Пять тысяч за месяц игры! И это на пятом уровне! Ну ладно, пусть не пять тысяч, пусть в два раза меньше - торговцы больше 50% от стоимости вещи мне не дадут. Но все равно это много - я Вальдом на трехсотых уровнях зарабатывал меньше. Правда, я и не выводил тогда деньги из игры. Не было такой цели. Иногда мог при необходимости перевести немного золота в реал. Один раз, правда, когда кокон покупал, пришлось пару месяцев по данжам вдвоем с Валеркой побегать, пока шесть тысяч не накопил. А так я играл исключительно для своего удовольствия. Для фана, как говорят игроманы.

Когда я покидал Храм, старый лич с поклоном проводил меня. И ничего не сказал про мою не слишком опрятную мантию. В его глазах светилось восхищение. Непись, одно слово. Собственного мнения не имеет, является всего лишь послушным ретранслятором отношений своего бога. И чего я так переживал по поводу его слов о моей грязноватой мантии?

Выход!

***

Когда я вылез из капсулы, был самый разгар теплого осеннего денька. То ли лето разгулялось и забыло, что пора уступить место осени, то ли бабье лето наступило, но погода была замечательная. Сидеть дома в такую погоду, а тем более валяться упакованным, как в гробу, в капсуле, было бы просто преступлением.

Первым делом я проверил мобильник. Просмотрел несколько новых сообщений от родителей, ничего особенного -- писали, что у них все нормально, дела идут, процесс кипит. Мать упрекала еще, что не отвечаю им и ничего о себе не сообщаю, да поминала игру недобрым словом. Все, как обычно, короче.

Я отбил родителям эсемеску на целую страницу, рассказывая, как у меня все хорошо и просто замечательно, и обещал впредь свято блюсти сыновний долг и регулярно посылать им сообщения. Надо все же будет подключить к капсуле мобильник и принимать электронные сообщения не выходя из игры.

От Ирки не было ни звонков, ни эсемесок. Сильно она на меня, видать, обиделась.

Я немного подумал и решил ей не звонить. Не чувствовал особого желания с нею встречаться. А просто так провести с ней вечер только для того, чтобы не проводить его в одиночестве, я не хотел. Переводить бывшие у нас серьезные отношения в эту плоскость я был не готов. Тут надо или возвращать все на прежние рельсы, или рвать отношения полностью. И что-то мне подсказывало, что второй вариант для меня будет наилучшим.

Впереди свободными были половина этого дня и полностью следующий день. Можно отдохнуть от виртуала, а то забыл уже как в реальности все выглядит. А послезавтра с самого утра -- в капсулу. Быстрая дуэль на Арене, и - на Ченрод, к огнепоклонникам. А там квесты, прокачка репутации, рост уровней... Короче, наконец-то начнется полноценная жизнь. Полноценная виртуальная жизнь, если быть совсем уж точным.

А пока я решил сходить в ресторан. Побаловать себя после трех недель сухомятки полноценной пищей.

Но пересчитав имеющуюся наличность, я слегка пожалел, что угробил пятьдесят виртуальных тысяч на алтаре темного бога вместо того, чтобы перевести их в реал, и решил, что ресторан это будет для меня слишком круто, а вот в ресторанчик с фаст-фудом сходить -- самое оно. Пусть и мало полезного там для организма, но зато хоть какое-то разнообразие в моем повседневном рационе будет.

Ближайшие ресторанчики находились в здании огромного гипермаркета, расположенного в паре кварталов от моего дома.

Там на третьем этаже было множество заведений быстрого питания, начиная от пресловутого "Макдональдса" и заканчивая японскими суши-барами и итальянскими пиццериями. Туда я и направился.

Набрав целый поднос всяких вкусностей, я уселся за свободный столик и начал методично поглощать все это великолепие, одновременно вертя головой во все стороны и разглядывая посетителей гипермаркета.

- И тут у меня стелс упал, представляешь?- послышалось откуда-то сбоку.

Я сразу навострил уши и кинул туда любопытный взгляд. За соседним столиком сидели две девчонки, скорее даже девушки -- на вид им было лет двадцать -- и обсуждали какую-то игру.

- Прикинь, хиллер лег, танк тоже. Остались мы с Эдиком, двое дамагеров, и лучник, - эмоционально рассказывала черноволосая девчонка. - Лучник вообще отстойный попался, с самого начала рейда тупил. Короче, вайпнулся наш рейд. Обидно! У босса жизни оставалось мне на пару приемов. Он нас с Эдиком с одного удара сложил. А потом и лукаря убил.

- Не надо было лучника брать, - сказала вторая, симпатичная блондиночка. - В такие данжи надо с проверенной командой ходить. Сколько раз говорила тебе.

Интересно, в какую игру девчонки играют? Игр, в которых есть "Стелс" в том или ином виде, полно. Где-то это умение, как в "Битве богов", где-то -- навык, где-то - способность или еще что-нибудь подобное. Но суть везде одна и та же.

Подойти, познакомиться, что ли? Трали-вали, а не с вами ли мы на днях в канализации повстречались? Фа-фа, ля-ля, а не прогуляться ли нам ко мне домой на чашку кофе? А утром я вас до работы на своем лимузине подкину. Ах, совсем забыл - машина в ремонте. Ну, ничего, можно и на метро. Зато без пробок.

Я жевал гамбургер и любовался девчонками. Особенно мне блондиночка понравилась - и лицо симпатичное, и вся такая стройная, фигурка спортивная, и, вообще, выглядела она очень ухоженной.

Девчонки сидели еще около часа и я все это время на них любовался, медленно потягивая пиво и закусывая сырными палочками. Они заметили мои взгляды в их сторону. Брюнетка вполне благосклонно отнеслась к моему вниманию, но мне больше ее подружка приглянулась. А вот она мое внимание встретила весьма прохладно, несколько раз бросив в мою сторону равнодушно-высокомерный и недовольный взгляд.

А я что? Я ничего. Сижу, пиво пью, на красоту любуюсь. Ни к кому не пристаю и приставать не собираюсь. Я уже решил, чем

займусь вечером. Давненько я не брал в руки карандаш и не становился перед кульманом. А зудит внутри, руки чешутся, творческое начало требует выхода. Хочется изобразить на ватмане что-нибудь такое, устремленное ввысь. И в то же время фундаментальное.

Вот этим вечером я и займусь. Сделаю наброски замка, который может быть когда-нибудь появится у меня на просторах "Битвы богов". Это будет самый красивый замок. И самый неприступный.

После того, как девчонки ушли (брюнетка напоследок бросила взгляд в мою сторону и, я не я, если этот взгляд не был намекающим. Я сделал вид, что ничего не понял. Ну, вроде, как недопетрил, о чем она. Тупанул, короче, грамотно), я быстро допил свое пиво и поспешил домой.

Рисовал свой замок, воплощая на бумаге свои замыслы, я долго. Наброски, чертежи, расчеты, все это заняло массу времени. Лег спать я задолго после полуночи, а потому утром поспал немного подольше и в парк на ежедневную пробежку выдвинулся позже обычного.

А в парке я встретил ее.

Я не сразу узнал ее, бежал себе спокойно по дорожке, пока не нагнал такую же, как и я, любительницу утреннего бега. Сразу же снизил темп и минут пять двигался метрах в десяти позади нее, с удовольствием разглядывая стройную спортивную фигурку и упругие формы. Без всяких грязных мыслей разглядывал. Как говорится, пялился на нее сугубо из эстетических побуждений, из чувства прекрасного. Любовался шедевром природы, так сказать.

Она, наверное, почувствовала мой взгляд и оглянулась. И тут я ее узнал. Блондинка из гипермаркета! Решив не упускать такой случай, я форсировал темп и нагнал ее. Пристроился рядом и крикнул:

- Привет!

Некоторое время мы бежали рядом. Блондинка никак на мое приветствие не отреагировала. Смотрела вперед и не обращала на меня внимания, как будто меня и не было рядом. Возмутительное поведение.

Ну и ладно. Значит она тут на час позже меня тренируется. Придется сместить свой график и тоже на час позже выходить в парк на пробежку. Капля камень точит.

Я немного нарастил темп и, оторвавшись на несколько метров от блондинки, уравнял свою скорость с ее скоростью. Впереди еще метров двести ровной дорожки без всяких ответвлений, пусть смотрит и видит, что не только у нее стройная фигура и упругие... э... формы.

План под кодовым названием "Блондинка из гипермаркета", сложившийся у меня в голове за считанные секунды, начал воплощаться в жизнь.

***

Вернувшись после пробежки и сделав все предусмотренные на утро дела, я послонялся полчаса по квартире, постоял некоторое время перед кульманом и, не найдя в себе желание чем-либо заниматься и куда-либо идти, прыгнул в кокон.

Вход!

Я решил напоследок еще раз спуститься в подземелье Некрополиса, чтобы добыть немного денег. Во-первых, надо будет заплатить Гильдии перевозчиков за телепортацию в Вавилон. Это в случае, если они откажутся меня туда бесплатно перекинуть. Лучше заранее быть готовым к такому повороту дел.

А во-вторых, надо будет сразу же после дуэли на Арене нового пета купить. Мишку. Белого. Лучше к выполнению квестов огнепоклонников приступить с новым петом. Разница в уровнях у меня с питомцем будет минимальна, у него - первый, у меня -- пятый. Квесты должны давать с учетом этого фактора. Будем расти вместе.

Ну, а в третьих, лишние деньги никогда не помешают.

Нырнув в подземку и добежав по хорошо знакомому маршруту до Энцо, по пути убивая встречающихся монстров, я довольно быстро разобрался боссом и, подхватив выпавшие из него перчатки, направился на выход. Прив покорно плыл за мной. До сотого уровня ему оставалось совсем немного -- всего один уровень. Можно было бы спуститься еще один раз, времени было достаточно, или продолжить этот поход и пройти немного дальше, чем обычно, и добить Приву все-таки этот сотый уровень, но, откровенно говоря, подземелье уже надоело до ужаса. Хотелось распрощаться с ним навсегда и больше никогда тут не появляться. Заработанные мною за месяц деньги, конечно, впечатляют, но еще раз повторить такой изнуряющий марафон я не смогу. Просто не выдержу и сойду с ума.

Перчатки стоили четыреста золотых талеров и я получил от торговцев всего половину от этой суммы. С учетом проданных скупщикам других выбитых в последнем походе из мобов вещей, у меня на руках было 224 золотых талера, несколько серебреных и полсотни медных. Иногда начинаешь жалеть, что не стал приобретать навык "Торговец".

Немного подосадовав на то, что за все время мне так ни разу и не выпали Редкие вещи из босса подземелья, этого жадины Энцо Квика, я направился в Гильдию букмекеров. Как оказалось, зря.

Спустя полчаса я стоял на одной из площадей Вавилона и размышлял, куда направить свои стопы -- в банк, чтобы расплатиться по долгам и закрыть кредит, или в казино, чтобы сделать несколько ставок в рулетку и срубить влегкую несколько тысяч золотых. На руках у меня было 194 талера, тридцать талеров пришлось отдать Гильдии перевозчиков -- букмекеры отказались перебросить меня в Вавилон, сказали, что могут это сделать бесплатно только завтра, непосредственно перед поединком на Арене.

Решив не рисковать деньгами, я направился в банк.

- На этот раз тебя не было почти целый месяц, - увидев меня вместо приветствия сказал Дорин. - Давай угадаю, зачем пришел?

- И я рад тебя видеть, Дорин, - ответил я. - Ты правильно угадал. Закроем сделку и по пиву?

Гном задумчиво посмотрел на меня, почесал бороду и, кряхтя, сварливо ответил:

- На работе не пью. Деньги не любят суеты.

Не очень поняв, причем здесь суета, я выложил на стол перед ним 109 золотых. Долг вместе с процентами и платой за досрочный возврат кредита.

Уже на выходе из кабинета Дорина услышал его слова, брошенные мне в спину:

- Твой лимит составляет уже пятьсот золотых талеров. А покажешь свою информацию, может и больше выйдет.

Я оглянулся на него.

- А зачем ты мне это говоришь?

Гном пожал плечами.

- Да вот, что-то подсказывает мне, что я тебя скоро увижу. И пары дней не пройдет.

Ага, как же. Размечтался, кровопийца. У меня сердце кровью обливалось, когда я ему проценты за кредит платил. Знал бы он, каким напряженным трудом мне эти деньги достались. Ноги моей больше здесь не будет.

Я сидел за одним из столиков, выставленных заботливым хозяином таверны под открытое небо на площади неподалеку от Гильдии букмекеров, и развлекался тем, что создавал с помощью умения "Сотворение пищи" кусочки хлеба и скармливал их голубям.

Местные голуби, в отличие от голубей реальных, отрицательных эмоций не вызывали. Во-первых, они были изумительно красивы. Белые, сизые, фиолетовые и массы других оттенков голуби, сбившись в стаю, представляли собой красочное

зрелище, мало кого оставляющее равнодушным. А во-вторых, и это самое главное, эти голуби не гадили. Набрасывались на кусочки хлеба и поглощали их с удивительной быстротой, но гадить не гадили. Виртуал, однако!

- Привет, Эвери! - за мой столик присел какой-то франт в дорогих одеждах. Судя по покрою, изящности выделки и единому стилю всех надетых на франта вещей, их пошил портной уровня Грандмастера.

Я быстро посмотрел свойства франта.

Игрок. Путь Хаоса, Мастер. 264-й уровень. Раса - Человек. Класс - "Вор", Грандмастер. Имя -- Обгон справа. Клан "Серебреный риф".

Где-то я что-то слышал про этот клан...

Мастер Хаоса... Это значит, что он убил тысячу последователей Пути Порядка. Причем, именно игроков, не неписей. Убийство неписей антагонистичной склонности не учитывалось при росте фракционного мастерства. Также, как и убийство игроков, чей уровень более, чем на треть, ниже твоего.

Что вору потребовалось от меня? Я быстро проверил содержимое рюкзака. 85 золотых талеров были на месте. Я облегченно вздохнул. Надо будет прикупить свитков с заклинаниями Порядка и наложить на рюкзак баф против воров. Ни к чему рисковать своими последними деньгами. Так и без пета, без белого мишки, можно остаться в самый неподходящий момент.

- Не бойся, - усмехнулся Обгон, заметив мои судорожные движения. - Меня твои копейки не интересуют.

Он протянул над столом руку и разжал кулак. На стол брякнулся кожаный мешочек, в котором обычно хранят деньги. Судя по звуку, раздавшемуся при падении мешочка, он был полон. Вряд ли там была медь.

- Здесь десять тысяч золотых талеров, - лениво произнес Мастер Хаоса.

Я перевел взгляд с мешочка с деньгами на Обгона и вопросительно изогнул бровь. Обгон, развалившись на стуле, вальяжным жестом дал знак проходившей мимо официантке и та молнией унеслась в сторону кухни. Несколько секунд франт рассматривал мое лицо, а потом равнодушным тоном процедил:

- Они твои, если покажешь своего питомца.

Подбежавшая официантка, человечка 30-го уровня, поставила перед ним высокий бокал из прозрачнейшего горного хрусталя, наполненого розоватой жидкостью с вкраплениями зеленых прожилок. Чудесный аромат коснулся моих ноздрей.

Венгайский фльор!

Чем угодно клянусь, на столе перед Обгоном стоял бокал, наполненный Венгайским фльором, легендарным напитком лесных эльфов! Бутылка этого напитка стоила больше, чем лежащий на столе рядом с бокалом кожаный мешочек со всем его содержимым.

Я склонился над столом и дернул за тесемку, обхватывавшую горлышко кожаного кошелька. Он раскрылся и на солнце засверкали золотые кругляши -- монеты, достоинством в сто талеров.

Обгон поднес бокал ко рту и сделал небольшой глоток, его глаза с равнодушным спокойствием смотрели на меня. Солнечные лучики играли на гранях бриллиантов, густыми россыпями усеивавших его кольца. Легендарные кольца, как минимум.

Завязав мешочек тесемкой, я отправил его в рюкзак и, откинувшись на спинку стула, закинул нога на ногу. Поправил свою слегка замызганную мантию и сделал вальяжный жест. Ну, я надеюсь, что жест вышел вальяжным.

Невидимость с Прива спала и он заколыхался рядом со столом.

Питомец: "Привидение".
Класс: привидение.
Уровень: 99.
Сила -- 350.
Ловкость -- 1.
Выносливость -- 150.
Урон -- 170-175.
Здоровье -- 1500.
Особенности:
летающее существо,
иммунитет к магии Разума,
иммунитет к ядам.
Умения (5/5):
"Уклонение" (пассивное),
"Невидимость" (активируемое),
"Сквозь твердь" (активируемое),
"Бестелесность" (активируемое),
"Глаза в глаза" (активируемое).

Франт резко наклонился к моему питомцу, жадно впившись в него заинтересовано блестевшими глазами. Минуту он вчитывался в свойства Прива, а потом разочарованно откинулся назад.

- Всего лишь 99-й уровень, - пробормотал он.

Я равнодушно пожал плечами и, сотворив кусочек хлеба, стал отламывать от него крошки и кидать голубям. Ты заплатил, я сделал. Теперь эти десять тысяч мои и меня ничего более не интересует.

- Жаль, интриги не будет, - Обгон кивнул мне на прощанье, поднялся и неторопливой походкой пошел в сторону Гильдии букмекеров.

На столе остался стоять почти не тронутый бокал с Венгайским флюром.

Вот, стиляга! Воры могли носить изделия из кожи, что на порядок увеличивало их защитные свойства, этот же франт был одет в наряд, пошитый из ткани. Из самой дорогой ткани в этом мире -- из синайского шелка. Уверен, каждая вещь его наряда была если не Легендарной, то Уникальной, как минимум.

"Ваше умение "Сотворение пищи" улучшилось.
"Сотворение пищи" +1. Всего: 2/10.
Теперь Вы можете создавать более изысканные блюда".

Я заглянул в рюкзак.

Десять тысяч талеров!

Какой соблазн гульнуть в Нижнем Вавилоне. Заказать девочек, музыкантов, танцоров. Обязательно сатиров с нимфами пригласить, без них праздник -- не праздник. Вот кто умеет гулять!

Зайти в казино, испытать удачу. Заодно и умение поднять на десятый уровень, а то как была у меня "Удачливость" месяц назад 9/10, так и осталась до сих пор на этом уровне. Не порядок. Казино под рукой, далеко ходить не надо -- полчаса ходу и я буду уже под каменными сводами Нижнего города.

Выпить дорогого вина. Когда еще удастся погулять от души? Мне предстоит может не один месяц провести в пустынях и саванах Ченрода, выполняя задания огнепоклонников. Да даже если всего месяц вдали от цивилизации, все равно есть смысл как следует гульнуть перед дальней и долгой поездкой.

Я тяжело вздохнул, поднялся и отправился в Гильдию магов. Гулянка откладывается на неопределенное время.

На столике остался стоять одинокий бокал, доверху наполненный эльфийским напитком. Чудесный пьянящий аромат плыл над площадью.

Как там говорил товарищ Наполеон наш Бонапарт? Чтобы выиграть войну, нужно всего лишь три вещи -- деньги, деньги и еще раз деньги. Или это не он говорил? Не важно. Главное, по

сути верно.

У меня теперь деньги есть, так почему бы и не выиграть, если и не войну, то хотя бы дуэль на Арене?

Интриги, говоришь, не будет?

Будет! Еще какая интрига будет! Это я тебе обещаю. У меня есть десять тысяч золотых талеров и это в корне меняет дело.

Я -- Грандмастер магии Смерти!

Я могу использовать заклинания высшего уровня. Ту же "Ауру Смерти".

Вернее, мог бы, если бы маны хватало на это заклинание -- оно 15 тысяч единиц маны жрет, проглотище. И если бы денег на книгу с этим заклинанием хватило бы. А это тысяч тридцать золотых, как минимум.

Зато на книги с заклинаниями четвертого уровня у меня денег хватает. Они по 7-8 тысяч стоят. Куплю себе "Огненный дождь" из магии Огня или "Булыжник" из магии Земли и никакой пет Зеленому не поможет, пусть он будет даже 150-го уровня.

Только маны на эти заклинания у меня нет. Минимум полторы тысячи единиц маны надо для заклинаний уровня Мастера магии.

Проблему маны надо было как-то решать. Теперь, когда я достиг уровня Мастера во всех стихийных магиях и уровня Грандмастера в магии Смерти и мне стали доступны мощнейшие заклинания, отсутствие маны для их применения перестало быть проблемой чисто гипотетической.

Эх, взял бы навык "Океан маны", теперь бы не знал никаких проблем с невозможностью использовать высокоуровневые заклинания. Ну, да ладно, сейчас попытаюсь несколько снизить остроту проблемы.

В Гильдии магов мне сходу предложили освоить парочку новых умений. Естественно, отказываться я не стал.

"Вы получили умение "Украсть чары" (активируемое).

Теперь Вы можете украсть у цели наложенное на нее заклинание благословения (баф).

Украденное заклинание перейдет на вас.

"Украсть чары" +1. Всего: 1/10.

Шанс успешной кражи заклинания: 10%".

"Вы получили умение "Перышко" (пассивное).

Теперь Вы можете избежать травм при падении с высоты.

"Перышко" +1. Всего: 1/10".

Интересно... Ну, с "Украсть чары" понятно -- это умение у

меня открылось после достижения десятого уровня "Наблюдательности". А вот что открыло мне "Перышко" - не понятно. У Вальда тоже было "Перышко", но у него были совсем другие умения и навыки. Не все так линейно получается с этими умениями, как я раньше думал.

Получив новые умения, я прошел в ту часть Гильдии магов, где продавались книги с заклинаниями. Сначала покупал книги с оставшимися не изученными заклинаниями первого уровня и тут же, на месте, изучал их. Затем, уже выборочно, я стал приобретать книги с заклинаниями второго уровня, тоже сразу изучая их.

"Ваше умение "Знание - сила" улучшилось. "Знание - сила" +1. Всего: 5/10.

Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличивается на 50%".

Давай, давай! Поднимайся! Ради этого я и трачу деньги на всякие малопригодные заклинания. Чем больше книг прочитаю, тем выше подниму умение.

А денег не так уж и много -- это только на первый взгляд 10 тысяч золотых много, а как посмотришь на цены, так сразу понимаешь, что на эти деньги и десятую часть имеющихся здесь заклинаний не выучишь. Книги с заклинаниями первого уровня еще не так дорого стоят -- от 50 до 90 золотых монет. За книги второго уровня, для Адептов, уже придется выложить от 300 до 500 монет. А книги с заклинаниями уровня Эксперта стоят от 1200 до 3000 тысяч золотых.

Я продолжал впитывать книги одну за другой. Уровень умение медленно поднимался. После достижения девятого уровня неожиданно для меня выскочила новая системка:

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 100 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

сила магии: +10%;

мана: +100;

время применения заклинаний: -0,1 секунды;

задержка применения заклинания: -1 минута;

длительность заклинаний, растянутых во времени: +1 минута.

Эффекты бонусных наград суммируются".

Я совсем забыл про бонус за 100 единиц "Интеллекта".

Хорошо, что система ничего не забывает. Теперь, мои шансы на победу еще немного выросли.

К тому моменту, когда умение "Знание -- сила" поднялось на девятый уровень, у меня оставалось чуть больше четырех с половиной тысяч золотых талеров. Можно было на эти деньги купить еще десяток книг для Адепта и с большой долей вероятности поднять умение на максимальный уровень, но мне для предстоящего боя нужны были три заклинания уровня Эксперта. Стоили они по 1400 золотых каждое.

Поразмышляв немного над ситуацией и перебрав несколько вариантов, я решил все-таки купить заклинания третьего уровня. Рискну. Вдруг повезет и умение повысится? Когда читаешь книги более высокого уровня шанс поднять умение увеличивается.

Я купил книги с заклинаниями третьего уровня "Ядовитое облако" и "Болото" из магии Воды и "Круг огня" из магии Огня. Все эти заклинания относились к массовым, требовали по 500 единиц маны и эффект от их применения был длительным или, как писали в энциклопедии разработчики, растянутым во времени.

Пробуем. Должна ведь ко мне когда-нибудь прийти удача? В подземелье Некрополиса она посещала меня редко -- удачные касты у меня случались гораздо реже, чем должны были быть исходя из уровня моего умения "Удачливость". Надеюсь, хоть теперь удача повернется ко мне лицом и подмигнет мне.

"Книга заклинаний: "Ядовитое облако", Магия Воды.
Позволяет изучить заклинание "Ядовитое облако".
Урон: 100 -- 120 в секунду. Мана: 500.
Время применения: 4,0 секунды. Время действия: 10 минут.
Задержка: 20 минут.
Требования: Эксперт Магии Воды.
Желаете изучить заклинание "Ядовитое облако"
Да/Нет".

Я неосознанно дал команду на подтверждение изучения этого заклинания, а сам в это время подумал, что с моим умением "Экономия маны" стоимость заклинаний снижается на 40%, а значит, если умение "Знание -- сила" достигнет десятого уровня и, тем самым, удвоит мой интеллект и, как следствие, количество моей маны, я смогу применять и заклинания четвертого уровня. Маны должно хватить.

"Ваше умение "Знание - сила" улучшилось. "Знание -

сила" +1. Всего: 10/10.

Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличивается на 100%".

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Ий-яааа! Есть! Спасибо, бог Ренд! Ты будешь третьим, на чей алтарь я принесу свои дары.

Я изучил оставшиеся два заклинания и направился к выходу. Надо заглянуть на аукцион, вдруг там найдутся недорогие как по мане, так и по деньгам, но убойные по урону заклинания?

На выходе из Гильдии меня окликнул один из магов.

- Коллега! Вы ведь не будете возражать, если я буду называть вас коллегой, - покачиваясь с носков на пятки спросил долговязый маг, НПС, человек, 210-й уровень. - Ведь, не смотря на то, что вы -- нежить, а я избрал Путь Порядка, нас с вами объединяет нечто общее, а именно -- желание познать этот мир.

Маг заложил руки за спину и, сгорбившись, обошел меня, разглядывая с ног до головы.

- А для познания тайн этого мира нам, магам, крайне необходимо умение "Орлиный взор". Я вижу, что вам открыт доступ к этому умению, но почему-то оно не изучено вами. Это не порядок! Я не могу равнодушно смотреть на это попрание основ!

Любопытный маг. То, что он видел открытые для изучения, но не изученные мною умения, меня не беспокоило, это было нормально. Хм, "Орлиный взор"? Конечно, берем! Я подтвердил желание освоить новое умение.

"Вы получили умение "Орлиный взор" (пассивное).
Теперь Вы можете видеть на большем расстоянии.
"Орлиный взор" +1. Всего: 1/10".

Суть не в том, что можно видеть дальше. Суть в том, что я теперь на более дальнем расстоянии могу идентифицировать монстров и игроков. И не только идентифицировать, но и применять на большем расстоянии заклинания. До этого дальность моих заклинаний ограничивалась сорока метрами.

Интересно, у Зеленого есть "Орлиный взор"? Скорее всего есть. Я огорченно вздохнул. Нет, здесь у меня никаких преимуществ перед ним нет, увы.

Я вышел из Гильдии магов и направился в банк, по пути сделав небольшой крюк и посмотрев ставки тотализатора на

информационной панели возле Гильдии букмекеров. Восемь к одному в пользу друида. Логично. Народ прекрасно все понимает и не хуже меня знает возможности и друида, и лича, и просчитывает вероятные варианты.

Ошибка в том, что в расчет берутся только питомцы -- ну какой прок может быть от героя пятого или шестого уровня, когда на арене выступают существа сотого уровня и выше?

Правильно, никакого.

В большинстве случаев.

- Скажи мне, Дорин, откуда у тебя умение "Предвидение"? - задал я риторический вопрос. - Вот откуда у гнома, который целыми днями сиднем сидит в конторе, такое редкое и полезное умение?

Гном смотрел на меня, вытаращив глаза.

- Только ничего не говори, - я выставил вперед руки в останавливающем жесте. - Я и так все знаю, что ты хочешь мне сказать. И ты знаешь, зачем я здесь. Давай сделаем это по-быстрому.

Гном наконец-то пришел в себя и забормотал:

- Предвидение, говоришь? Не отказался бы я от такого умения. Дорого бы дал за него, - он почесал бороду и усмехнулся. - Только зная тебя, никакого предвидения не нужно. И без него было понятно, что ты вскоре явишься за очередным кредитом. Но даже я не ожидал, что это будет так быстро.

Он показал на солнечные лучи, пробивающиеся сквозь щель между тяжелыми бордовыми шторами, и сказал:

- И двух часов не прошло, как ты вышел отсюда, - гном перевел взгляд на меня и спросил, - сколько возьмешь?

- Ты, вроде, говорил, что мой лимит -- пятьсот золотых? Вот их и возьму.

Тридцать золотых талеров сразу же уплыли из моих рук. И еще столько же уплывут минут через двадцать, когда перевозчики будут меня обратно в Вавилон перекидывать. Сплошные расходы с этими перевозчиками, ну да ничего, скоро займусь своей прокачкой, уровни подрастут, "Интеллект" поднимется, маны прибавится. Смогу сам телепортацией пользоваться, уровень Мастера магии Земли у меня для этого уже есть, осталось только выучить заклинание.

Я стоял возле Гильдии перевозчиков в Некрополисе и ждал Валерку, с которым недавно связался по игровой почте.

- Чего звал?

А вот и он, легок на помине.

- Деньги принес? У тебя сколько всего? - сразу взял я быка за рога.

- Сорок с лишним тысяч.

- Что так мало? - нахмурился я. Перед продажей Вальда я в комнате в Альбасете триста тысяч оставил. И это не считая шмотья и прочих предметов, которых еще на полмиллиона наберется.

- Слушай! У меня паладина с кучей божественных репутаций не было, - возмутился Валерка. - И я в одно рыло данжи не хомячил! Я последние дни КаленВалом вообще без дропа играл.

- Ладно, не кипятись, - отмахнулся я. - Давай их сюда.

- Что, все?

- Конечно, все. Завтра верну. По почте. Прыгать сюда у меня времени не будет.

- А если проиграешь дуэль? - забеспокоился Валерка.

- Проиграю, значит, проиграю. Значит, не повезло.

Валерка уныло перекинул мне деньги. Сорок две тысячи семьсот пятнадцать золотых. Я понимаю его настроение - на этих деньгах у него строился весь расчет дальнейшего развития героя. Брать уровни, имея деньги, и брать уровни, не имея денег, это две большие разницы, как говорят в Одессе. Вон, Валерка уже 39-го уровня достиг, а всего-то недели три прошло с нашей последней встречи, когда он еще на 6-ом уровне был.

Я подтвердил согласие на прием денег и, довольный, хлопнул друга по плечу:

- Да не переживай ты так! Завалю я этого друида. Я здесь, - я ткнул пальцем вниз, - босса семидесятого уровня в одиночку валил. И не один раз.

- Семидесятогооо-о, - недоверчиво произнес Валерка. - Босса? Энцо Квика, что ли? И как это тебе удалось?

- "Гнилью". Прива в режиме бестелесности ставил в середину облака гнили, а сам курил в сторонке, пока Энцо вокруг него прыгал.

- Понятноо-о, - опять протянул Валерка. - Только ты не равняй реальных игроков с неписями, с тупой программой. Никто долго на одном месте в зоне дамага стоять не будет.

- Все будет пучком, не волнуйся. Сделаю я Зеленого. С такими деньгами теперь точно сделаю. Половина выигрыша твоя. Завтра по почте перекину.

Вернувшись в Вавилон, я первым делом отправился в Гильдию магов и прикупил несколько заклинаний из магии Смерти. Надо всегда под рукой иметь нечто убойное.

После Гильдии магов я посетил аукцион и проторчал там пару часов. Вышел оттуда я таким красавцем - весь в белом... э... то есть, весь в черном с фиолетовым. Черные туфли, черные штаны, черная сорочка и сверху фиолетовая с черным отливом мантия до колен, подпоясанная черным поясом, на котором висел кожаный мешочек, доставшийся мне от Обгона справа.

На плечах лиловый с черным отливом плащ. На руках черные тонкие перчатки, а поверх них надеты медные кольца. Пусть кольца были самые дешевые и прибавляли всего по одной единице интеллекта каждое, зато их было целых восемь штук. Медное ожерелье на шее и медный обруч на голове давали еще две единицы интеллекта.

Двадцать ячеек пояса были забиты пузырьками с эликсирами маны и жизни. Еще двадцать слотов предназначались для свитков с заклинаниями, их я тоже заполнил все. Использовать рюкзак на Арене было нельзя. Можно было пользоваться только тем, что находилось в руках или что было надето на игроке, включая и содержимое всех сорока слотов пояса. Также можно было выйти на Арену с наложенными заранее благословениями.

Наконец-то я стал похож на что-то приличное.

Из прежних вещей у меня остался только ученический посох да деревянный кинжал, который я поначалу хотел выбросить, но потом передумал и засунул его за пояс. Остальные вещи я просто сдал ближайшему старьевщику за двадцать золотых талеров с мелочью. Была мысль, отнести вещи на алтарь Анабет, благо ее храм в Вавилоне имелся, но располагался он в Нижнем городе, далеко на окраине, возле самого кладбища, и идти в такую даль у меня просто не было желания.

Покупать посох на пятый уровень я счел нецелесообразным. Стоили посохи дорого для своего уровня, а толку от них было мало -- особо привлекательных модификаторов у них не было, а урон от встроенных в посохи заклинаний выглядел смешно в сравнении с имеющимися в моем распоряжении собственными заклинаниями.

Вся приобретенная мною одежда и ювелирка предназначалась для игроков 5-го уровня и выше, была обычного класса и каких-либо впечатляющих модификаторов не имела -- прибавляла по единичке к интеллекту, давала немного маны и еще меньше здоровья. Тем не менее, мое новое обмундирование прибавляло мне 17 единиц интеллекта, 220 единиц маны и 80 единиц здоровья. Еще купленные вещи прибавляли немного брони, но это была такая мелочь, что я не стал даже интересоваться этим показателем.

С учетом моих родных 26-ти единиц интеллекта и модификаторов купленных вещей, показатель моего "Интеллекта" достиг 43-х единиц. Но еще до того, как я надел на себя приобретенные на аукционе вещи, я купил несколько эликсиров, навсегда повышающих характеристику "Интеллект". Черный эликсир интеллекта увеличивал этот показатель на десять единиц, белый - на пять, красный - на три, и оранжевый - на единичку. После их употребления я увидел сообщение о полученном бонусе:

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 150 единиц.
Вы получаете награду (бонус):
сила магии: +15%;
мана: +250;
время применения заклинаний: -0,1 секунды;
задержка применения заклинания: -1 минута;
длительность заклинаний, растянутых во времени: +2 минуты.
Эффекты бонусных наград суммируются".

А когда я надел купленные вещи, то получил еще один бонус - за 200 единиц "Интеллекта":
"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 200 единиц.
Вы получаете награду (бонус):
сила магии: +20%;
мана: +500;
время применения заклинаний: -0,1 секунды;
задержка применения заклинания: -1 минута;
длительность заклинаний, растянутых во времени: +3 минуты.
Эффекты бонусных наград суммируются".

В итоге, с учетом умения "Знание -- сила" и репутации Маардука у меня было 248 единиц в "Интеллекте". Эх, мне бы еще две единички интеллекта и я бы получил бонус за уровень в 250 единиц. Но как я не выискивал на аукционе какую-нибудь вещь, могущую прибавить мне хотя бы еще одну единичку интеллекта, ничего подходящего на мой уровень найти я так и не смог.

Маны у меня было целых 2360 единиц. Любой маг просто посмеялся бы надо мной (про личей я даже и не говорю) - этой маны хватило бы всего лишь на один полноценный каст заклинанием четвертого уровня. Но зато сила этого заклинания у

меня намного превосходила силу подобных заклинаний у других магов моего уровня. Заклинание уровня Мастера "Луч Смерти" при базовом уроне в 750 единиц наносило, с учетом моего "Интеллекта" и бонусов, урон более чем на 15000 единиц. Правда, требовало это заклинание целых три тысячи маны, но умение "Экономия маны" снижало эту цифру до тысячи восьмисот единиц.

Конечно, и другие маги и колдуны прокачивали себе навыки и умения, повышающие силу магии, и урон от их заклинаний тоже был гораздо выше базовых значений, но, все равно, героев своего уровня я опережал, если и не на порядок, то в несколько раз точно. И с каждым следующим взятым мною уровнем эта разница будет только возрастать.

Еще я не пожалел денег и купил эликсиры, увеличивающие основную характеристику "Сила". Черный, белый, красный и оранжевый эликсиры силы подняли уровень этой характеристики на 19 единиц. Пусть и ненамного, но это должно было как-то решить проблему с малой грузоподъемностью.

Тратить деньги на повышение характеристики "Мудрость" я не стал. Решил, что сделаю это после поединка на Арене, когда заберу выигрыш и у меня в кармане появится солидная сумма.

После посещения аукциона информация моего героя выглядела так:

Имя: Темный Эвери.
Уровень: 5.
Опыт: 5000/10000 (до следующего уровня -- 5000).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: Послушник Смерти.
Раса: лич (нежить).
Класс: маг.
Специализация(1/2):
"Ассасин".
Профессия(2/2):
Заклинатель, Ученик.
Алхимик, Ученик.
Характеристики (основные):
сила -- 29,
ловкость -- 6,
интеллект -- 45,
мудрость -- 6,
выносливость -- 13.
Свободных очков для распределения -- 0.
Текущее состояние:

сила -- 29,
ловкость -- 6,
интеллект -- 248,
мудрость -- 6,
выносливость -- 13,
физический урон -- 14-16,
грузоподъемность -- 355,
мана -- 2360/2360,
здоровье -- 145/145 (одежда - +80),
защита от урона -- 17.

Навыки (10/10):

1. Магия Смерти, Грандмастер.
2. Магия стихий:
- магия Огня, Мастер,
- магия Воды, Мастер,
- магия Земли, Мастер,
- магия Воздуха, Мастер.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
4. Слияние с огнем.
5. Владение посохами и жезлами, Эксперт.
6. Владение ножами и кинжалами, Адепт.
7. Умник.
8. Притяжение маны.
9. Тайное преимущество.
10. Удача.

Умения:

"Иммунитет к магии Разума" (врожденное, пассивное) - 10/10.
"Наблюдательность" (пассивное) - 10/10,
"Медитация" (активируемое) -- 10/10,
"Иммунитет к огню" (пассивное) -- 1/10,
"Концентрация" (пассивное) - 10/10,
"Скалолаз" (пассивное) -- 2/10,
"Скорость" (пассивное) - 10/10,
"Идентификация монстров" (пассивное) - 10/10,
"Идентификация предметов" (пассивное) - 10/10,
"Знание -- сила" (пассивное) -- 10/10,
"Школа ядов" (пассивное) -- 1/10,
"Скрытность" (активируемое) -- 10/10,
"Отравленное оружие" (боевое, пассивное) -- 1/10,
"Ярость" (активируемое) - 9/10,
"Сокровенная сила магии" (активируемое) -- 1/10,
"Изменчивая сила магии" (активируемое) -- 10/10,
"Удачливость" (пассивное) -- 9/10,

"Экономия маны" (пассивное) - 8/10,
"Прилив сил" (активируемое) - 5/10,
"Ночное зрение" (активируемое) -- 1/10,
"Сотворение пищи" (активируемое) - 2/10,
"Украсть чары" (активируемое) -- 1/10,
"Перышко" (пассивное) -- 1/10 ,
"Орлиный глаз" (пассивное) -- 1/10.

Денег оставалось у меня чуть больше двадцати пяти тысяч. Их я и поставил на свою победу, заглянув в Гильдию букмекеров и заставив Эндрю Гувера задумчиво глядеть мне в след и гадать, какие козыри на этот раз спрятаны у меня в рукаве. Ни своего питомца, ни, тем более, свою информацию, я ему показывать не стал. Все равно никакой пользы от репутации с Гильдией букмекеров нет. Это я специально выяснил, облазив весь форум в поисках сведений о Гильдии.

Покинув Гильдию букмекеров, я поднял голову и посмотрел на небо. Солнце клонилось к закату.

У меня оставалось еще одно дело, которое я вполне успевал сделать до конца сегодняшнего дня. Путь мой лежал в порт.

Даже с учетом немного поднятой сегодня характеристики "Сила" проблема грузоподъемности все равно оставалась довольно острой и я намеревался предпринять некоторые шаги для дальнейшего ее снижения.

- Хорошего вечера, уважаемый, - я остановился около тролля, сидевшего на бочке возле складского ангара, прислонившись спиной к его стене.

Этого тролля я разглядел издалека. Он привлек мое внимание могучим телосложением, удивительным даже для массивных речных троллей, и громким голосом, раздававшим команды другим докерам. Я посмотрел его свойства и решил, что это то, что мне нужно. Речной тролль, НПС, 120-й уровень, имя -- Гырх Могучее плечо. Бригадир докеров.

Гырх повернул голову ко мне, осмотрел меня с ног до головы и, не отвечая на мое приветствие, спросил:

- Что лич из бессмертных позабыл здесь, в этом захолустье?

Он махнул рукой, обведя окрестности. Мы находились на задворках морского порта, среди длинных строений, предназначенных для хранения и перегрузки товаров.

- Мне необходимо освоить умение "Широкая спина", - склонив голову в уважительном поклоне, ответил я. - Надеюсь, вы поможете мне получить его?

- Гырх научит лича. Бери эту бочку, - тролль показал на один из стоявших рядом бочонков. - Нет, погоди.

Он посмотрел на меня, перевел взгляд обратно на бочки, еще раз посмотрел на меня, опять на бочки и, наконец, сказал:

- Нет, не эту. Бери вон ту бочку, - Гырх ткнул пальцем в самый маленький бочонок, - и неси туда.

Он указал на виднеющийся вдалеке, в просвете между строениями, силуэт парусного судна. От склада в сторону причала двигалась цепочка грузчиков, каждый из которых нес на плечах огромную бочку или не менее огромный деревянный короб.

- Погрузишь на парусник, возвращайся. Гырх передаст тебе умение "Широкая спина", лич. Станешь сильным, как Гырх. Лет через сто. Для бессмертного это не так долго, - тролль затрясся от смеха, грохот гулким эхом разнесся над доками.

Ухватив поудобнее бочонок, я рванул его на себя и резким броском закинул на плечи.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 533/355.
Ваша скорость уменьшена. Скорость: -50%".

Ох, ничего себе. Да я с такой скоростью до утра буду эту бочку до парусника тащить.

Согнувшись под давящей на плечи тяжестью, я медленно двинулся вдоль цепочки грузчиков в сторону причалов. Докеры обгоняли меня, неся свой громоздкий груз легко и с виду непринужденно. По крайней мере по их шуточкам, которые они отпускали в мой адрес, и жизнерадостному громкому смеху, сопровождавшему эти шуточки, сложно было сказать, что они замечают те многопудовые ящики и бочки, которые лежали на их плечах.

Кое-как, но до парусника я добрался. Сколько времени это у меня заняло, я даже не представлял. Всю дорогу мне хотелось сбросить груз и отказаться от получения умения "Широкая спина". Жил до сегодняшнего дня как-то без этого умения, и дальше как-нибудь проживу.

Но, тем не менее, бочку со спины не сбросил, упорно продолжал плестись в сторону судна. Под конец меня уже шатало то ли от усталости, то ли от иллюзии усталости. А ведь мог отключить уровень чувствительности в капсуле, но, как всегда, забыл это сделать. Или не захотел. Привык я уже к полноте ощущений в этом мире. Без них будет как-то не так.

Вернувшись к Гырху, я отчитался о выполнении задания и почувствовал, как на мое плечо ложится тяжелая, твердая как камень, рука тролля.

"Вы получили умение "Широкая спина" (пассивное).
Теперь Вы можете переносить больше тяжестей.
Грузоподъемность: +10%.
"Широкая спина" +1. Всего: 1/10".

Вот и все. Задуманное на сегодня я выполнил полностью. Пора отдохнуть.

Выход!

- Привет! - я помахал "блондинке из гипермаркета" рукой.

Она никак не отреагировала. Подождав, когда она пробежит мимо, я развернулся и пристроился ей вслед. Полезное это дело -- физкультура. И приятное.

Вчера она за мной бежала и любовалась моим тылом, сегодня я побуду у нее в арьергарде. Недолго. У меня поединок на Арене в 9:00. Поэтому, мой сегодняшний утренний променад будет наполовину короче.

Через тридцать минут неспешной трусцы мы разбежались в разные стороны -- она направилась к турникам, а я домой. Там меня ждали душ, плотный завтрак и прекрасный чудный мир "Битвы богов".

А с "блондиночкой из гипермаркета" мы встретимся завтра. Интересно, в какую виртуальную игру она играет? Не так уж много игр осталось - практически все самые известные и популярные закрыла через суд Международная комиссия по расследованию случаев незаконного использования нейропрограммирования.

Ладно, выбросим пока это из головы. Надо настроиться на поединок.

Вход!

На этот раз рев трибун оглушал.

Зря вы здесь сегодня собрались. "Кина не будет", как говорят на моей Родине. Вы уж меня извините.

Я обвел глазами забитые народом трибуны. Похоже, желающих лично присутствовать на поединке было больше, чем мог вместить тот стадион, на котором проходил наш с Зеленым прошлый бой. Этот колизей был раза в два больше предыдущего.

Интересно, это я такой популярный у болельщиков или это Зеленый пользуется известностью у любителей боев на Арене?

Я посмотрел на своего противника. Зеленый стоял в сорока метрах от меня, а рядом с ним возвышался белый медведь. На этот раз он не стал скрывать своего питомца и вызвал его заранее. Решил не тратить драгоценные секунды на его призыв. Это он

правильно поступил.

Белый медведь?! Как белый медведь? А где пантера? Я то готовился к бою с пантерой!

А теперь получается, что я зря на себя кучу бафов наложил? Зря вчера на свитки с благами несколько тысяч золотых талеров потратил?

Ну ты, Зеленый, и артист. Ты так бережешь свое тело?

Глупость ты сотворил, Зеленый. С пантерой у тебя еще были шансы... Если бы я не оббафился. Пантера до меня за две секунды добежала бы, а мне на чтение заклинаний минимум три секунды надо... было бы. Если бы я не кастанул на себя бафы из магии Порядка, ускоряющие процесс применения заклинаний. Бешеные деньги вчера за эти свитки выложил. Выброшенные на ветер деньги. Теперь придется менять тактику.

Ладно, надо глянуть, что там из себя этот мишка представляет.

Я открыл свойства питомца друида.

Мама дорогая! 160-й уровень! Прав был Обгон справа -- интриги не будет. То есть, ее не должно было быть.

Зеленый просто маньяк. Это сколько же времени он в данжах сидел? Наверняка ему кто-то помогал, паровозил по инстансам. Если я за 50 поднятых уровней моего Прива чуть с ума не сошел от однообразия подземелья, то представляю, каково пришлось друиду. Даже с учетом двойного опыта, идущего пету, он, получается, провел на охоте столько времени, сколько мне понадобилось бы для взятия 60-ти уровней для Прива.

Но белый медведь впечатляет. Как там его имя? Гризли. Зеленый, наверное, американец. Действительно, гризли! 300 единиц силы, 500 единиц выносливости. Да еще весь в броню упакован. Здоровье с учетом всех умений и бонусов -- 50000 хитов. Монстр! Ловкость друид ему развивать не стал. Это он правильно сделал -- защитнику в первую очередь нужны выносливость и здоровье. Чем больше здоровье, тем больше урона может принять на себя защитник. Тем больше времени будет у хозяина для атак противника.

Вот только глупому друиду атаковать-то особо и нечем. Основная боевая единица у него, это не он сам, а его питомец. Наверное решил, что его Гризли легко забьет моего Прива, а потом уже и со мной можно будет разбираться. И правильно, в принципе, решил. Пока жив Гризли, с друидом я ничего сделать не могу. Сначала надо медведя завалить, а Прив это не сможет сделать. Не снимет столько здоровья у медведя. Не пятьдесят тысяч единиц жизни.

Прив не сможет, а я смогу.

- Итак, дамы и господа, мы рады приветствовать вас на Арене! Сегодня состоится долгожданный поединок-реванш между друидом 6-го уровня по имени Зеленый, представляющим Путь Жизни, и так удивившем всех нас в прошлом поединке представителем Пути Смерти личом 5-го уровня Темным Эвери!

Трибуны, чуть притихшие при первых звуках голоса комментатора, опять взорвались оглушающим ревом. Меня приветствовали ничуть не меньше, чем Зеленого. Или мне это показалось.

- Все мы долго ждали этого боя. Не побоюсь сказать -- главного поединка сезона! Интерес к этому бою бойцов младших уровней оказался гораздо сильнее интереса к потрясающе напряженным боям между представителями старших уровней.

Я покопался в ячейках пояса и достал один свиток и один пузырек с эликсиром. Почти по тысяче золотых за каждый из этих предметов отдал. Как оказалось, не зря. Пригодились. Только пить их сейчас нельзя. Надо до выхода на ристалище их было выпить и кастануть. Теперь придется только после звука гонга это сделать.

- Бесспорным лидером сегодняшнего боя всеми экспертами признается друид Зеленый. Все мы знаем силу питомцев тех, кто выбрал специализацию Повелителя зверей. Тот месяц, что прошел после предыдущей встречи Зеленого с Темным Эвери, друид даром не терял, как мы видим. Его питомец, белый медведь Гризли, перед нашими глазами. Потрясающая мощь!

Я оглянулся назад. До края арены было больше ста метров. До чего же огромен этот стадион. Есть куда отступить.

- Что может противопоставить этой мощи Представитель лагеря Смерти? Темный Эвери, как и в прошлый раз, держит своего питомца невидимым. Какой сюрприз преподнесет он нам на этот раз? Что скрывается за невидимостью?

Долго он там болтать будет? Пора уже начинать, хватит накручивать публику, судя по стоящему над стадионом гулу, она уже и так накручена до предела.

- Помнится, в прошлом поединке друид тоже считался беспрекословным лидером, очевидным и единственным претендентом на победу. Но Темный Эвери смог тогда удивить нас. Удастся ли ему это сделать сейчас? Сможет ли он повторить свой подвиг? Делайте ваши ставки господа, остались считанные секунды до поединка!

Так, собрались. Я развернул зажатый в руках свиток, чтобы сразу же начать читать заклинание, как только прозвучит удар гонга.

- Три секунды до начала поединка, дамы и господа! У вас

есть последний шанс сделать ставку на его исход!

- Две секунды, дамы и господа!

- Одна!

Гонг!

Я сделал шаг назад и начал чтение свитка, который держал в руках. Четыре секунды уйдет на это.

Еще шаг назад. Прив телепался рядом.

Зеленый начал было кастовать заклинание, но прервался и сделал шаг вперед. Потом еще один.

Ага, значит нет у тебя умения "Орлиный взор", Зеленый. Не успел ты его получить за этот месяц, как я и предполагал. А у меня есть! И поэтому я тебя вижу как цель для заклинания на большем, чем сорок метров, расстоянии, а ты меня -- не видишь.

Еще шаг назад. Идти можно долго, за спиной еще сто метров до края арены.

"Вы наложили на себя заклинание "Благословенная сила магии" (Магия Порядка).

Сила Ваших заклинаний возросла: Сила магии х 2.

Срок действия: 10 минут".

Теперь отправляем Прива в атаку на друида, а сами быстро выпиваем эликсир и быстро делаем пять шагов назад.

"Вы использовали эликсир "Малое вдохновляющее зелье".

Сила Ваших заклинаний возросла: Сила магии х 2.

Срок действия: 5 минут".

Пока шагаю назад, активирую умение "Ярость". На девятом уровне это умение действует 9 секунд. Мне этого более, чем достаточно - на чтение атакующего заклинания мне потребуется всего 1,6 секунды. Даже без наложенных на меня бафов и без бонусов за каждые 50 единиц "Интеллекта" и за уровень Грандмастера Смерти я вполне успевал применить заклинание, пока действовала "Ярость" - на каст одиночных заклинаний четвертого уровня требовалось всего 4 секунды.

Через пять быстрых коротких шажков я остановился и начал каст одного из приобретенных вчера заклинаний магии Смерти. На ходу лучше этого не делать -- это боевое заклинание, они чаще сбиваются при использовании в движении. Лучше не рисковать.

Друид тоже сделал пять шагов вперед и начал читать заклинание. Что он там хочет на меня кастануть? "Осиный рой"? "Оплести корнями"? Других атакующих заклинаний у него нет, по крайней мере, во время прошлого поединка -- не было. Он,

конечно, тоже мог прикупить что-то коварное и неожиданное, но, пока что, я никакого свитка в его руках не вижу. А собственных атакующих заклинаний у него быть не должно. В любом случае ему времени на каст понадобиться больше, чем мне. Надеюсь, он ничего кастануть не успеет - я не дам ему на это время.

Приву лететь до друида 4 секунды. Мне на каст понадобиться 1,9 секунды, это уже с учетом всех бафов. Чуть меньше двух секунд я потратил на прием эликсира и шаги назад. Если я правильно рассчитал, то мое заклинание ударит по медведю на мгновение раньше удара Прива по друиду.

А даже если я и ошибся на долю секунды, то эта погрешность уже никакой роли не играет. Урона Прива должно хватить для того, чтобы сваншотить Зеленого. Если первый удар достанется не друиду. А уйдет по медведю, то на втором ударе Прива друид сложится.

Моего урона тоже должно хватить. Он с лихвой перекрывает "Сопротивление" Гризли.

Каст!

"Вы применили заклинание "Луч Смерти".

Вы нанесли урон: белый медведь Гризли, питомец Зеленый.

Урон: 98238. Здоровье: 0/50000".

И сразу за этим сообщением выскочило новое:

"Ваш питомец нанес урон: Зеленый. Урон: 123. Здоровье: 0/120"

Тишина...

Трибуны безмолвствовали.

"Ваше умение "Ярость" улучшилось. "Ярость" +1. Всего: 10/10.

Время действия эффекта: 10 секунд. Задержка: 30 минут".

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Я, не читая, закрывал все выскакивающие системки.

Над стадионом плыла звенящая тишина...

А что вы хотели, народ? Я ведь предупреждал - "кина не будет".

- Потрясающе! - прозвучал изумленный шепот комментатора. - Этот парень полон скрытых сюрпризов.

Его тихие слова показались громом посреди разлившейся над стадионом тишины.

Это кого он так запанибратски парнем назвал? Лича? Грандмастера Смерти?

- Дамы и господа, это было потрясающе! - восторженно завопил комментатор. - Да, поединок оказался коротким, слишком коротким, но для Арены это не редкость. А вот то, что боец 5-го уровня с одного удара убивает питомца 160-го уровня... Такого, дамы и господа, я не припомню. Такого у нас на Арене еще не было!

Стадион взорвался овациями. Ну, наконец-то.

"Поздравляем! Ваш питомец получил новый уровень!

Уровень привидения Привидение: 100.

Доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5.

Внимание! Вашему питомцу доступен новый класс: Призрак".

От этой системки и от системки об убийстве очередного последователя Пути Жизни я отмахнулся. Времени у меня в обрез. Надо получить выигрыш, рассчитаться по долгам, отослать Каленому его долю, а то, наверное, распереживался там весь.

Потом надо отречься от Прива и купить нового пета -- белого медведя. Прав был комментатор -- впечатляющая мощь. За таким петом я буду, как за каменной стеной. А то ведь от пары осиновых роев шестиуровнего игрока могу сложиться.

Ну а затем уже двигаться к Гильдии перевозчиков и прыгать на Ченрод, в оазис. Там сейчас отдыхает караван паломников, прибывший вчера вечером.

Эндрю Гувер, несмотря на то, что он, судя по его виду, был доволен исходом поединка, смотрел на меня как-то с опаской. Наверное, тоже считал меня полным сюрпризов. Только он открыл рот, чтобы что-то сказать, как я его перебил:

- Только ничего не говори про реванш, - сразу пресек я любые поползновения с его стороны. - Никаких реваншей. Я и так подзадержался на пятом уровне.

Гувер насупился и, достав из ящика стола два кожаных мешка, размером с мяч для игры в регби, поставил их на стол.

- А я и не собирался, - недовольно буркнул он. - Здесь двести тысяч, ваш выигрыш. По сто тысяч в каждом.

Я уже взялся за ручку двери, когда услышал сказанные мне в спину слова:

- Это было впечатляюще, Эвери!

Я только хмыкнул и, ничего не сказав в ответ, вышел из его кабинета.

Не успел я отойти от Гильдии букмекеров и на два шага, как услышал сзади гневный окрик:

- Стой, Эвери!

Я оглянулся. Ко мне, сквозь толпу игроков, столпившихся у стендов тотализатора, протискивался Обгон справа.

- Ты обманул меня! - проорал он, вырвавшись из толпы.

Обгон, вытянув в мою сторону руку и уставив на меня указательный палец, размашистыми шагами шел ко мне.

Что это он? Я покрепче ухватил мешки с золотыми монетами. Не хватало еще, чтобы этот вор обокрал меня прямо у дверей Гильдии. А напасть на меня в городе и ограбить он не сможет, у меня все еще пятый уровень, нападения на игроков пятого уровня и ниже программно запрещены. Хотя, глядя на Обгона, я уже не очень был в этом уверен - судя по его виду, он был не на шутку разозлен.

- Обманул? - удивился я. - Когда?

- Вчера! - брызгая слюной, закричал Обгон. - Ты не сказал, что ты Мастер магии Смерти! И что у тебя есть еще куча прокаченных умений!

- А ты и не спрашивал!

- Ты должен был сказать!

- Я никому ничего не должен!

Мы стояли и орали друг на друга. Вокруг постепенно собиралась толпа любопытных.

Обгон, подняв зажатые в кулаки руки, сделал шаг ко мне и уперся грудью в древко алебарды.

- Потише, парнишка! - десятник из городской стражи Вавилона, НПС 350-го уровня, встал на пути у Обгона.

Его подчиненные распределились вокруг, держа наготове алебарды, и настороженно смотрели на нас, готовые в любой момент перейти к активным действиям. Ни одного стражника ниже 300-го уровня.

- Все поединки - за стенами города, - произнес десятник стражи. - Или на Арене. Если не хотите угодить на рудники на полгода.

Я облегченно вздохнул. Хорошо, что в Вавилоне стража такого высокого уровня, иначе бы она не смогла остановить Грандмастера вора, Мастера Хаоса. Вавилон - крупнейший город материка, губернатор Вавилона - непись 500-го уровня. Чем выше уровень губернатора, тем выше уровень стражников.

Обгон закрыл глаза и сделал несколько вздохов. Я молча наблюдал за ним. Наконец, немного успокоившись, он открыл

глаза и сказал:

- Отойдем? - он кивнул в сторону таверны, возле которой мы с ним встретились в прошлый раз.

Я согласно кивнул. Мне толпа любопытных, собравшаяся вокруг нас, тоже не нравилась.

Подойдя к таверне, мы уселись за один из выставленных на улицу столиков. Обгон отмахнулся от подбежавшей официантки и развернулся ко мне:

- Ты должен был сказать! Я заплатил тебе десять тысяч!

- Чтобы я показал тебе своего питомца!

- Из-за тебя клан понес убытки!

- Я тут причем? И что ты от меня хочешь? Чтобы я вернул тебе эти десять тысяч золотых? С какой это стати?

Обгон удивленно уставился на меня. Даже рот раскрыл от удивления. Постепенно на его лице стала проявляться понимание. Он засмеялся. Поначалу негромкий, смех его с каждым мгновением становился все сильней и сильней. Через минуту он уже хохотал во всю, хлопал по столу руками и пытался мне что-то сказать.

- Вернуть... Ха-ха-ха... Вернуть... Ха-ха-ха... десять тысяч, - он схватился за живот и согнулся в приступе смеха, почти касаясь лицом стола. - Восемьсот... Ой, не могу! Ха-ха-ха... Вернуть десять тысяч...

Я с недоумением смотрел на него. Что это он развеселился?

- Восемьсот миллионов, - отсмеявшись, наконец-то, сказал Обгон. - Восемьсот миллионов золотых талеров поставил клан на победу Зеленого.

У меня в груди все похолодело. Восемьсот миллионов талеров - это восемьдесят миллионов в реале. За такие деньги если просто снимут голову, считай, что легко отделался.

Но каков клан! Восемьсот миллионов золотых! Ладно бы, если бы это был топ-клан из первой сотни. Там оперировали и большими суммами. Но клан не входящий даже в первую тысячу и - восемьсот миллионов! Если бы Зеленый победил, они заработали бы сто миллионов. За несколько минут -- сто миллионов. Хорошо живут, однако.

- Ты должен их отработать, - безапелляционно произнес Обгон, надменно смотря мне в глаза.

Это ты погорячился. Это ты зря сказал. Я встал из-за стола и направился в сторону банка, бросив Обгону всего лишь одно слово:

- Забудь.

Больше разговаривать с ним я не собирался.

- Тебе-то и надо будет всего провести с десяток боев на

арене, - крикнул он мне в спину. - Даже не обязательно выигрывать все поединки. Мы тебе скажем, кому сливать, у кого выигрывать.

Я молча шел своей дорогой. Сейчас загляну в банк, погашу кредит. Затем зайду на почту, она там рядом, отошлю Валерке его долю.

- Денег поднимешь, дурак! - орал мне вслед Обгон. - В униках ходить будешь, а не в том тряпье, что сейчас на тебе одето!

Я чуть замедлил шаг. Предложение было заманчивым. Но потом подумал, что связываться с такими, как Обгон справа, себе дороже, и ускорил шаг. Такие других за людей не считают. Им дай палец, всю руку откусят. Сядут на шею, и потом не избавишься от них, придется отдать все, что получил с их помощью, да еще и своих приплатить.

Да и не такое уж тряпье на мне надето. Не сравнить с тем, в чем был одет еще день назад. Вполне солидный прикид для моего уровня.

- Ты пожалеешь об этом! Слышишь, Эвери? Пожалеешь!

Но я его уже не слушал. Пусть поорет, пар выпустит.

В банке Нар Дорин Орли с невозмутимым видом принял у меня золотые талеры и с таким же невозмутимым видом сообщил о повышении моего лимита, чем несказанно удивил меня.

- Сто тысяч? С чего это вдруг? Раньше, помнится, банк повышал мой лимит кредита на сущие копейки каждый раз, а тут вдруг сразу такой скачок? Что случилось, Дорин? Что я пропустил?

Дорин бросил на меня снисходительный взгляд.

- Да ничего особенного не случилось, Эвери. Так, пустячок. Ты всего лишь стал Мастером магии Смерти. И это -- минимум, который мы о тебе знаем. Что там скрыто у тебя еще, мы можем только догадываться. Но, судя по той победе, которую ты одержал сегодня на Арене, у тебя есть, чем удивить народ. Не откроешь инфу? А мы тебе, может быть, еще лимит поднимем?

Ага, как же! Разбежался.

Попрощавшись с гномом и покинув банк, я заскочил на почту и отправил Каленому его долю. Пусть порадуется, а то вечно на нехватку денег жалуется.

Дальнейший мой путь лежал к торговцу питомцами. Вавилон был разделен на несколько крупных секторов и в каждом секторе имелись свои магазины, гостиницы, отделения гномьих банков, рынки и прочие востребованные игроками заведения. А вот продавец петов в Вавилоне был один и располагался он на самой окраине города. Почти целый час потратил пока добежал

до него.

"Внимание! Клан "Серебреный риф" занес Вас в свой Черный список".

Я остановился, не добежав несколько метров участка, где устроил свой дом торговец питомцами и где размещались клетки с различными существами, и открыл окно официального сайта "Битвы богов". Нашел там раздел с клановыми рейтингами и прочей информацией о кланах.

Да, странный клан "Серебреный риф". Уровень клана - 20-й. Максимальный. И с таким уровнем сидит где-то в недрах второй тысячи. Всего триста членов. Костяк. Мяса нет.

На двадцатом уровне в клане может состоять до двадцати тысяч членов. Обычно боевые кланы столько и набирают. Триста-пятьсот человек, эльфов, гномов, орков и так далее, составляли костяк клана. Это те, кто создавал клан, поднимал и развивал его. Те, кто рулил кланом. Остальные члены клана - мясо, те, кто пришел уже в развитый клан, чтобы пользоваться всеми имеющимися у него плюшками. Это и повышение характеристик, и бафы, которые могли длиться неделями, и скидки у торговцев-НПС на территориях, контролируемых кланом или дружественных клану, и возможность из любого места телепортироваться в клановый замок, и доступ к клановым мастерам, и возможность воспользоваться клановым хранилищем, и многое другое.

Все было честно с обеих сторон - костяк управлял кланом, а мясо пользовалось клановыми плюшками, но взамен участвовало в войнах и ивентах, проводимых кланом. Например, охотилось на врагов клана.

Без мяса - нет боевого клана.

У "Серебреного рифа" мяса не было. У этих ребят были другие интересы в игре. Теневая гильдия букмекеров. Раньше только слышал о такой, а теперь вот самому довелось с ней столкнуться.

Я еще раз просмотрел состав клан. Обгон справа был одним из трех его казначеев. Лидером клана был Альтаир, оборотень, класс - "Воин", 317-й уровень.

Так вот почему мне показался этот клан знакомым. В рейтинге игроков Альтаир занимал 99-е место. Прямо перед Вальдом. Насколько помню, Альтаир был вполне вменяемым игроком. Не то, что этот псих Обгон справа.

Ладно, клан без мяса. Всего-то триста членов. Не страшно. Как-нибудь переживу эту беду.

Я закрыл окно с рейтингами кланов и осмотрелся. Передо мной был огороженный невысоким забором участок, на котором разместился магазин торговца питомцами. Слева от меня выстроились рядком различные мастерские, а справа лежал небольшой скверик.

Я направился в сквер. Нашел поваленное бревно, уселся на него и призвал Прива.

Белесая фигура заколыхалась передо мною.

Настроение было паршивое. И не потому, что какой-то там клан из второй тысячи рейтинга объявил меня своим врагом. Нет, не поэтому.

Предстояло отречься от Прива, навсегда расстаться с ним. И пусть мой питомец - это всего лишь непись, компьютерная программа, но как-то привык я к нему. Пообвыкся. Вроде недолго мы с ним были вместе -- чуть больше месяца, а привязался как к живому существу.

- Прощай, Прив! - сказал я питомцу, отводя глаза в сторону. - Пришло время расставания.

Я опустил голову, стараясь не смотреть в глаза Приву. Это и глазами-то трудно было назвать -- два темных проема кругловатой формы. Ни зрачков, ни ресниц. Просто два темных пятна на белесом фоне.

- Мы проделали большой путь вместе. Это был не простой путь.

Я поднял голову и посмотрел в глаза Приву.

И почему мне кажется, что они с горечью глядят на меня?

- Наш путь был усеян трупами врагов...

Почему мне кажется, что его рот, такой же темный провал на белесом фоне, искажается в гримасе, как будто Прив хочет мне что-то сказать?

- Золотом...

Питомцы не разумны. Есть компьютерные программы, которые управляют разумными существами. Те же жители городов. Торговцы, банкиры, стражники.

- Славой...

А питомцы даже не считаются разумными. Так, ручные зверьки. Полезные, иногда приятные на вид, но всего лишь неразумные зверьки.

Отчего же так тяжко на душе?

- Прощай, друг!

- Если ты отречешься от меня, я погибну.

Я как сидел, так и отпрыгнул спиной назад. Метров на пять.

Питомцы не говорят! Они не разумны!

Прив медленно перелетел бревно и поплыл ко мне.

- Стой! Не приближайся! - я выставил вперед руки.

Прив остановился в трех метрах от меня. Елозя по земле ногами, я пытался спиной вперед отползти от Прива, отодвинуться от него подальше.

Что происходит? Так и поседеть можно. У меня сердце чуть не выскочило.

- Ты можешь говорить? - спросил я очевидное. Слишком глубок был мой шок. - Но, почему?

Прив сделал движение, как будто пожал плечами:

- Я достиг сотого уровня.

Он плавно переплыл по воздуху несколько разделявших нас шагов.

- И ты назвал меня другом.

Иван Суббота
ЛИЧ
Темный Эверн